KTO SIĘ BOI UNII EUROPEJSKIEJ?
RAPORT SPECJALNY

124 STRONY!

# ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

7-8/03

GRA MIESIĄCA

## grand theft auto vice city

PRZED PREMIERĄ

**CHROME**
polska szansa na sukces

RECENZJE

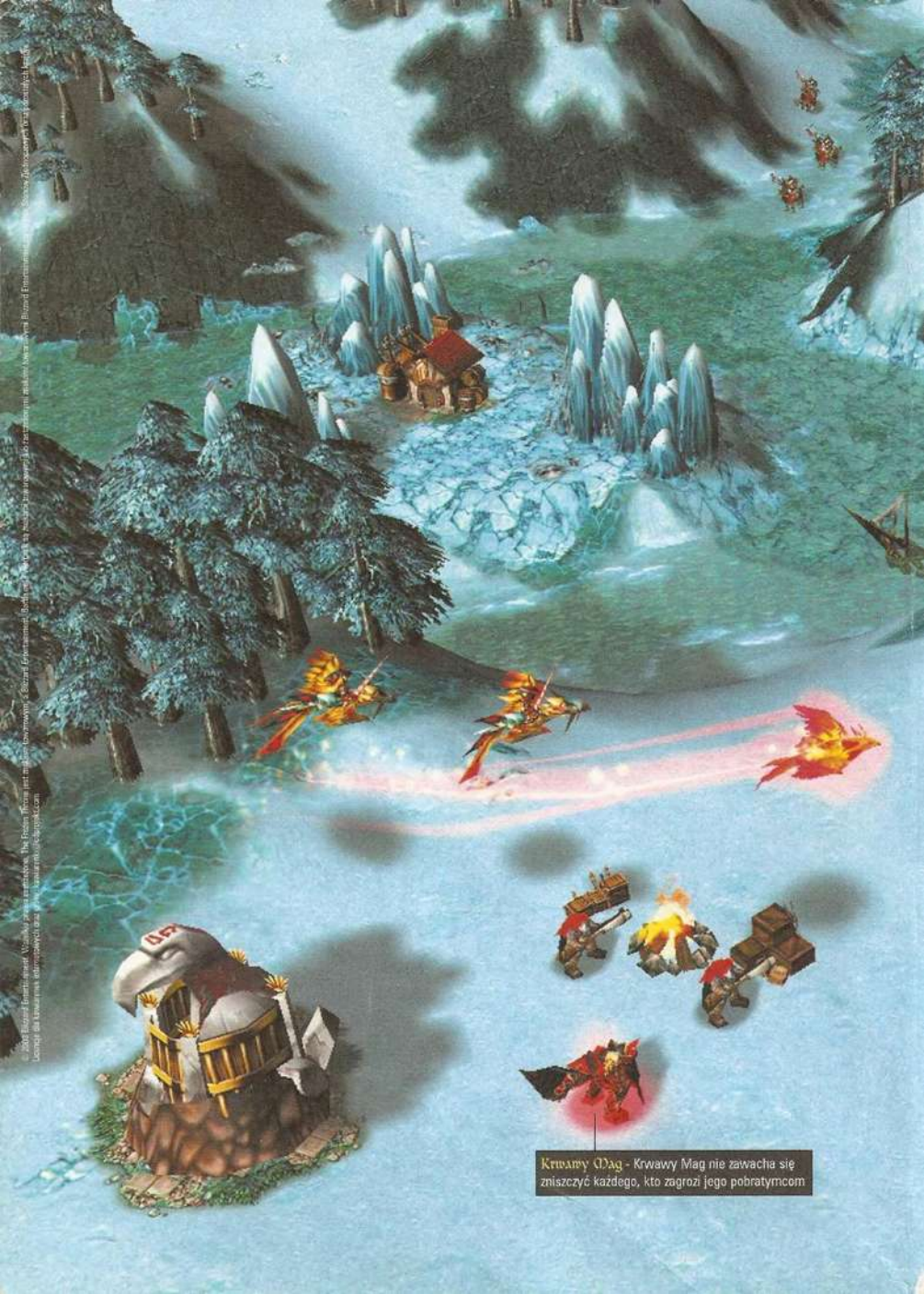
**BLOODRAYNE**
hitlerowcy, wampiry i ostre strzelanie

**RISE OF NATIONS**
gra na miarę cywilizacji

**COLIN MCRAE RALLY 3**
mistrzowie kodu na wstecznym

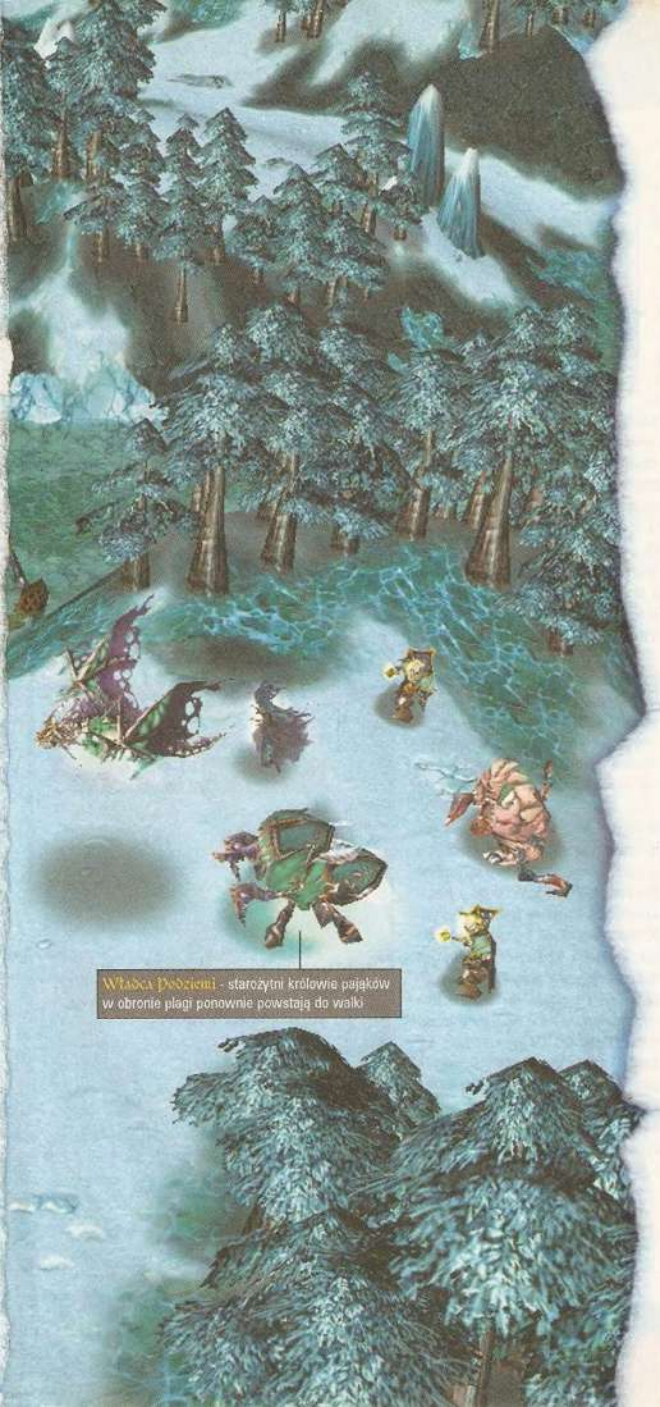
7,95 zł
W TYM 7% VAT
INDEKS 329358
ISSN 1230-8773

WSZYSTKIE DOBRE GRY, KTÓRE ZOBACZYMY W TYM ROKU



**Krwawy Mag** - Krwawy Mag nie zawacha się zniszczyć każdego, kto zagrozi jego pobratymcom

© 2002 Blizzard Entertainment. World of Warcraft, Warcraft, The Frozen Throne and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. Licensed to Cenega Publishing by Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Blizzard Entertainment, Battle.net, Warcraft, Starcraft, Diablo, Diablo II, Lost Vikings, Blizzard Entertainment logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment w USA i innych krajach. Licencja dla kawiarenek internetowych przez Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Licencja dla kawiarenek internetowych przez Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. www.cenega.com



Władca Podziemi - starożytni królowie pająków w obronie plagi ponownie powstają do walki

8 nowych jednostek

9 nowych bohaterów

26 nowych misji

Nieograniczone możliwości strategiczne

WARCRAFT
FROZEN THRONE
EXPANSION SET

BLIZZARD ENTERTAINMENT
blizzard.com

CD PROJEKT

# od redakcji

Ten numer, jak już zapewne zauważyliście, wyjątkowo jest wydaniem podwójnym, wakacyjnym. Podejrzewam, że wielu z Was informacja ta zmartwi, ale inaczej być nie może. Ostatnimi czasy pracowaliśmy naprawdę ciężko, tworząc zupełnie nową szatę graficzną i potem dopracowując ten nowy wizerunek w ogóle i w szczególe – przyznacie więc, że zasłużyliśmy na odpoczynek. Co ważniejsze, musimy także nieco ochłonąć po tych wszystkich zmianach i ocenić dotychczasowe osiągnięcia, przeanalizować sukcesy i porażki i określić dalsze działania. Na to potrzeba nam czasu, ale i dystansu. Na osłodę, jako zadośćuczynienie, spełniamy obietnicę daną Wam jakiś czas temu, zaraz po wprowadzeniu zmian – czyli powiększamy objętość ŚGK (niestety, jak uprzedzałem, także podnosząc nieco cenę) i obserwujemy, jak Wam się to podoba i czy faktycznie macie chęć na pismo nieco droższe, ale obszerniejsze.

W tym numerze gwoździem programu jest obszerny przegląd hitów, które ukażą się do końca tego roku. Wytropił je dla Was, zebrał o nich informacje i opisał sam Bazyl, poświęcając na to kilkanaście dni i nocy. Już sam ten fakt gwarantuje, że blok ten zawiera same rodzynki. Równie ciekawie wypadł bieżący Raport Specjalny. Tym razem poświęciliśmy go zagadnieniu jak najbardziej na czasie – czyli zmianom, jakie zajdą w naszym polskim grajdole po wejściu do Unii Europejskiej. Warto przy tym dodać, że wsparliśmy się tutaj także opiniami rodzimych dystrybutorów, którzy naprawdę ciekawie ten problem postrzegają. Polecam gorąco.

W dziale „Przed premierą" zwracam Waszą uwagę na dwie polskie produkcje – drugą część „Polan" oraz legendarny już „Chrome". Wybaczcie przy tym, że opisujemy w tym dziale coś, co właśnie trafia na półki sklepowe, ale to oczywiste, jeśli weźmie się pod uwagę cykl produkcyjny ŚGK (czy każdego dowolnego czasopisma). Byliśmy świadomi tego przesunięcia w czasie, ale zależało nam, aby o „Chrome" jednak napisać. I nawet nie dlatego, że od lat wspieramy polskie produkcje, ale dlatego, że zapowiada się nam naprawdę dobra gra.

W recenzjach – bogato. Razem opisaliśmy aż 30 gier, w tym także takie hity, jak „GTA Vice City", „Tropico 2" czy „BloodRayne". Nawiasem mówiąc, w moim odczuciu najlepsze tytuły w tym numerze to jednak nie te superprzeboje, ale z pozoru zwyczajne gry - „Ghost Master" i „Galactic Civilizations". Ten pierwszy przypomniał mi o niezapomnianej serii „Dungeon Keeper", zaś ten drugi udowodnił, że można zrobić coś prostszego, a zarazem lepszego niż „Master of Orion 3". Ale... o gustach się nie dyskutuje.

Na koniec polecam Wam jeszcze dwie rzeczy. Pierwsza to artykuł pt. „Gra jak komiks", gdzie Maciej „Manis" Jasiński stawia tezę o wzajemnym przenikaniu się tych dwóch dziedzin. Druga to komiks o superbohaterze Redzie. I tu słowo wyjaśnienia. Red jest u nas na gościnnych występach, bowiem normalnie pojawia się tylko i wyłącznie na łamach "SFery". Tym razem jednorazowo przeniósł się do ŚGK, prezentując się w całej okazałości. A jest co prezentować – bo osobnik to cyniczny i egoistyczny, ale i niepozbawiony sympatii. Skąd pomysł takiego zapożyczenia? To proste, ponieważ ostatnio próbujemy nowych form komiksowych, pomyśleliśmy, że nie wypada nam nie przedstawić tu takiego oryginała jak Red. Jeśli komiks przypadnie Wam do gustu, zapraszamy do sięgnięcia po „SFerę", a jeśli przypadnie w dwójnasób, to piszcie do nas – kto wie, może Red będzie u nas częstszym gościem.

Miłej lektury.

## RAPORT SPECJALNY

STR. 8

Referendum unijne było jednym z ostatnich kroków w drodze Polski do zjednoczonej Europy. Co UE oznacza dla graczy i dla rynku oprogramowania w naszym kraju, a także kto na unii z Unią może stracić, a kto zyskać, przeczytać można w naszym raporcie specjalnym. Swoje przewidywania co do efektów zjednoczenia z UE zdradzają także polscy dystrybutorzy.

### raport specjalny

Kto się boi Unii? ..... 6

### wieści

XIII ..... 11
Battlefield 1942:
Secret Weapons of WWII ..... 11
Black & White 2 ..... 16
Call of Duty ..... 11
Counter-Strike: Condition Zero ..... 12
Deus Ex: Invisible War ..... 16
Doom 3 ..... 17
Far Cry ..... 11
Ground Control 2: Operation Exodus ..... 10
Half-Life 2 ..... 12
Halo: Combat Evolved ..... 8
Hidden & Dangerous 2 ..... 15
Homeworld 2 ..... 8
Judge Dredd vs. Judge Death ..... 15
Lord of the Rings: The War of the Ring .... 16
Lord of the Rings:
Lionheart: Legacy of the Crusader ..... 8
Return of the King ..... 15
Painkiller ..... 14
Republic: The Revolution ..... 10
Star Wars: Knights of the Old Republic .. 14
Thief 3 ..... 17

## ZAPOWIEDZI NA ROK 2003

Bieżący rok dobiegł do półmetka, przyglądamy się więc przy tej okazji, co jeszcze dobrego czeka graczy w przeciągu najbliższych miesięcy. Przedstawiamy ponad dwadzieścia tytułów, które lada moment ujrzą światło dzienne – w tym takie potencjalne hity jak nowy Deus Ex, Unreal Tournament 2004 czy kolejna odsłona przygód Lary Croft.

STR. 8

## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Nowe przygody złodzieja samochodów to zabawa w sam raz na lato. Wielkie, kolorowe miasto, wyszukane bronie i szybkie bryki zachwycają od pierwszego wejrzenia – dlatego też GTA: Vice City to nasza gra miesiąca. Doskonała gra, doskonała zabawa, a recenzujący grę Bazyl szczególnie poleca wsłuchanie się w oprawę muzyczną tego tytułu.

STR. 32


Tomb Raider: The Angel of Darkness ..... 10
Tron 2.0 – wywiad ..... 20
Unreal Tournament 2004 ..... 14

**przed premierą**

Chrome ..... 24
Polanie 2 ..... 22
Will Rock ..... 28

**recenzje**

Airlines 2 - Menadżer lotniczy ..... 58
Big Mutha Truckers ..... 73
Blitzkrieg ..... 42
BloodRayne ..... 74
Colin Mc Rae Rally 3.0 ..... 38
Downtown Run ..... 62
Galactic Civilizations ..... 66
Ghost Master ..... 46
Grand Theft Auto: Vice City ..... 32
Hard Truck: 18 Wheels of Steel ..... 72
Mechwarrior 4: Mercenaries ..... 52
Mistmare ..... 54
Moto GP 2 ..... 63
Restaurant Empire ..... 56
Rise Of Nations ..... 44
Search & Rescue 4 – Coastal Heroes ..... 64
Search & Rescue – Vietnam Med Evac .. 65
Squad Battles: Advance of the Reich ..... 71
Steel Beasts ..... 48
Thorgal: Klątwa Odyna ..... 68
Tony Tough i Noc Pieczonych ŚCiem ..... 53
Tropico 2: Pirate Cove ..... 36
Virtual Skipper 2 ..... 60
Warrior Kings: Battles ..... 50
World War II: Frontline Command ..... 70

**polskie premiery**

X-Men 2: Wolverine's Revenge ..... 69
Delta Force: Helikopter w ogniu ..... 78
The Elder Scrolls 3: Trójca ..... 78
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield ..... 78

**arena online**

Cyberolimpiada w Świdnicy – II edycja ..... 86
LAN-e wakacje ..... 85
MMOG na E3 ..... 82
MMORPG i ich emulatory ..... 90
PlanetSide ..... 92
Pod skrzydłami ŚGK ..... 87
Prosto z sieci ..... 84
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory ..... 88
Vietcong w sieci ..... 94
Wieści ..... 80

**rozwiązania**

Gothic 2 – część 2 ..... 96

**forum**

Hyde Park ..... 108
Listy ..... 107
Megabajty komiksu ..... 102
Między nami, graczami ..... 106
Świat według ManJAka ..... 110
Grao Story ..... 111
W internecie ..... 111

**kluby**

Frakcja 3D ..... 112
Kantyna ..... 114
Tawerna ..... 116

**system**

Nowinki z rynku ..... 118
Ciekawe witryny w internecie ..... 119
Piła poleca ..... 122

**roz(g)rywka**

Ale heca ..... 107
Fotogram ..... 110
Skórka od banana ..... 95

Maciej Jasiński

# KTO SIĘ BOI UNII?

## – CZYLI JAK INTEGRACJA Z UE WPŁYNIE NA GRACZY

**Przed referendum decydującym o przystąpieniu do Unii Europejskiej dużo mówiło się o korzyściach płynących z członkostwa Polski w strukturach europejskich oraz o zagrożeniach z tym związanych. W kampanii referendalnej skupiono się na drobnych przedsiębiorcach, kupcach, studentach, rolnikach, rybakach – nikt jednak nie prowadził specjalnej akcji informacyjnej dla jakże licznej w naszym kraju społeczności graczy. Co my zyskamy, a co stracimy na wejściu do Unii, możecie przeczytać poniżej.**

### DROGIE TANIE GRANIE

Najistotniejsza jest oczywiście kwestia cen gier. Przez wiele lat ich sprzedawcy w Polsce żądali wręcz kosmicznych pieniędzy za oferowane produkty. W ostatnim czasie w tej kwestii zauważalnie zmieniło się na lepsze. Gry są wydawane niemal równocześnie z premierą światową, najczęściej profesjonalnie przetłumaczone i w cenie, która coraz rzadziej odstrasza nawet mniej zamożnych klientów.

Wystarczyło zaledwie pięć lat, aby średnie ceny gier w Polsce zmniejszyły się o 50%. Rodzi się zatem pytanie, czy wejście do Unii nie spowoduje, iż tendencja spadkowa zatrzyma się lub – co gorsza – odwróci. Wszakże ceny gier w krajach UE to średnio 40-50 euro (choć wiele nowości jest również w promocyjnych cenach 25-30 euro). Przy obecnym kursie tej waluty możemy łatwo wyliczyć, że mieszkając dajmy na to w Wielkiej Brytanii, za nowe gry trzeba by zapłacić równowartość 170-200 złotych. To dużo, jak na nasze warunki, ale taka perspektywa z pewnością nam nie grozi.

Sprzedawane licencje na gry nawet w państwach Unii są negocjowane z uwzględnieniem warunków lokalnych rynku. Dlatego też w tej materii nie powinno się nic zmienić. Sprzedawców licencji interesuje zasadniczo zysk, a znając siłę nabywczą Polaków, zgadzają się na takie a nie inne ceny gier na naszym rynku (choć nie wszyscy wydawcy się na to godzą, dlatego na naszych sklepowych półkach kurzy się cała masa pudełek z tytułami droższymi niż 150 zł). Podstawowym warunkiem jest tu jednak wydanie gry w polskiej wersji językowej, co skutecznie zapobiega przed nielegalnym exportem tych tytułów po niższej cenie na rynki Unii Europejskiej.

Uspokajają też przykłady innych niezbyt bogatych krajów, które przystąpiły do Unii. Po integracji, ceny w nich nie rosły lawinowo, a raczej stopniowo dostosowywały się do średnich zarobków. Dla chociażby Francuzów czy Belgów, którzy minimalną płacę mają na poziomie 7 euro za godzinę, zakup dobrej gry za pół najniższej dniówki nie jest takim problemem, jak dla osoby pracującej w Polsce za najniższą pensję na poziomie niespełna 5 złotych za godzinę (około 1 euro).

Możemy zatem spokojnie prorokować, że w kwestii cen gier zmieni się niewiele. Duże są za to szanse, że zachodni wydawcy chętniej będą przystawać na lepsze dla nas umowy licencyjne, a wszystko to za sprawą wzmożonej walki z piractwem.

### STADIONY POD KONTROLĄ

Po przystąpieniu do Wspólnoty Europejskiej, wschodnia granica Polski stanie się jednocześnie granicą Unii. W chwili obecnej przez nasze przejścia graniczne przejeżdżają niezliczone tiry z nielegalnymi programami, grami czy utworami muzycznymi. Unia Europejska na coś takiego na pewno sobie nie pozwoli.

Już teraz dość wyraźnie nakazano Polsce poprawienie zabezpieczeń, w niedalekiej zaś przyszłości zwiększy się liczba pracowników na wschodnich przejściach granicznych oraz system kontroli nad nimi. Ze środków Piętnastki zostaną sfinansowane zakupy nowoczesnego sprzętu służącego do sprawdzania przewożonych ładunków.

Wszystko to ma zapewnić tylko jedno – przez naszą granicę na teren Unii Europejskiej ma się przedostawać maksymalnie mało nielegalnych ładunków. Jak na razie za skuteczność działań naszych celników zbieraliśmy w Brukseli same nagany, dlatego też z całą surowością Polska będzie rozliczana ze skuteczności swych działań i jakości przeprowadzanych kontroli. Dodajmy, że towary, którym udałoby się z Rosji czy Ukrainy wjechać do Polski, miałyby – wskutek uproszczonych zasad celnych w ramach członków Unii – ułatwiony wjazd do kolejnych krajów.

Jest też duża szansa, że także walka z piractwem będzie prowadzona bardziej skutecznie i z naszych stadionów czy bazarów zaczną znikać ludzie handlujący nielegalnym oprogramowaniem. Wszystko wskutek dyrektyw Unii (między innymi o „Harmonizacji niektórych aspektów prawa autorskiego i praw pokrewnych znajdujących zastosowanie w społeczeństwie informacyjnym"), które Polska musi jeszcze uwzględnić w swym prawie. Członkowie Unii mieli czas na dostosowanie prawa autorskiego do 22 grudnia 2002, nas ten proces dopiero czeka. Wspomniane dyrektywy zawierają między innymi szczegółowe przepisy na temat kopiowania na własny użytek, funkcjonowania zabezpieczeń antypirackich czy przypadków wyłączenia spod ochrony praw kopiowania i odtwarzania publicznego. W zakresie przyjętych regulacji Bruksela pozostawia dużą swobodę, także w sferze obowiązujących kar za łamanie tych przepisów – w dyrektywie stwierdzono jedynie, że muszą one być „efektywne", „proporcjonalne" do skali przewinienia oraz „zniechęcające", czyli na tyle duże, aby skutecznie odstraszały.

## INTERNET NA PEWNO TANIEJ

Najwięcej korzyści graczom może przynieść dostosowanie polskich przepisów w zakresie telekomunikacji do tego, co obowiązuje obecnie w Unii Europejskiej. Podstawą zmian będzie wprowadzenie konkurencji dla rozdającej obecnie karty Telekomunikacji Polskiej. Budujące są przykłady z innych krajów Piętnastki. W Austrii, która przystąpiła do Unii w 1995 roku, ceny połączeń lokalnych spadły o 37,5 procenta. We wszystkich krajach Piętnastki w ostatnich czterech latach ceny połączeń krajowych obniżyły się średnio o 50 procent, a międzynarodowych o 40 procent. Automatycznie spowodowało to również spadek opłat za połączenia z internetem, które zmniejszyły się od 1999 roku nawet o 70 procent. Brzmi to obiecująco i wejście do Unii może być najważniejszym z działań służących zwiększaniu dostępu do internetu w Polsce.

Okazuje się zatem, że jako gracze raczej nie stracimy na wejściu do Unii Europejskiej, a w niektórych kwestiach na pewno zyskamy (np. połączenia internetowe). W opałach powinni być jedynie profesjonalni piraci, którym zostaną w znacznej części dostawy z krajów dawnego ZSRR. Ich losem nie powinniśmy się jednak zbytnio martwić. Tymczasem pozostaje poczekać jeszcze, aż nasz parlament dokona ostatnich zmian w prawie, aby dostosować je do przepisów UE. ❐

## ZDANIEM POLSKICH DYSTRYBUTORÓW

### CD PROJEKT

**Mówi Marcin Marzęcki**

Wejście do Unii Europejskiej nie wpłynie znacząco na ceny gier (osobiście uważam, że będą to wahania w maksymalnym zakresie +/- 10%). Podobnie jak w wypadku wielu innych produktów, ceny gier reguluje popyt, a nie ustawy UE.

Co do kupowanych przez polskich dystrybutorów licencji, to warunki finansowe raczej się nie zmienią (z tych samych powodów co powyżej). Prawne zmienią się na pewno. Pewne przepisy zostaną ujednolicone, w związku z czym sama procedura zakupu w kilku miejscach będzie się różniła od obecnej, aczkolwiek nie spodziewamy się trzęsienia ziemi...

Jeżeli natomiast chodzi o rozwój naszego polskiego rynku gier, to powstaje pytanie – kto i dlaczego miałby zwiększyć inwestycje. Są tylko dwie możliwości: rodzimi lub zagraniczni wydawcy. Nikt jednak nie zdecyduje się na zwiększenie inwestycji, jeśli nie zmniejszy się koszmarnie wysoki współczynnik piractwa oraz nie zwiększy się zdolność finansowa klientów. Unia Europejska może wpłynąć tylko na ten pierwszy czynnik, drugi musi zostać wypracowany przez samych ludzi oraz oczywiście rząd.

### TECHLAND

**Mówi Hanna Gehrke-Rosiecka**

Moim zdaniem wejście Polski do Unii Europejskiej może spowodować wzrost cen gier – ponieważ, jak wiadomo, gry w Europie Zachodniej są droższe niż w naszym kraju. Nie przewidujemy jednak, aby polskie ceny dosięgnęły cen europejskich – raczej będzie to niewielki wzrost. Warunki licencji powinny natomiast pozostać bez zmian.

Ze względu na tanią, wykwalifikowaną siłę roboczą, w Polsce mogą zwiększyć się inwestycje w polską produkcję gier – europejskim firmom będzie się bardziej opłacało zatrudnić programistę czy grafika w Polsce niż u siebie.

### DUKE NUKEM WHENEVER

Na dzień dzisiejszy Duke Nukem Forever to głównie temat do żartów w rodzaju: jakie ważne wydarzenie czeka ludzkość w 2053 roku? – premiera DNF!. Sytuacja z grą stała się już problemem dla jej wydawcy, firmy Take 2. Z ust jej prezesa padły nawet słowa, że „...mamy już tylko nadzieję, iż 3D Realms ukończą ją". W odpowiedzi na to George Broussard z 3D Realms opublikował na forum serwisu Shacknews krótką odpowiedź „Take 2 needs to STFU imo". W wolnym tłumaczeniu oznacza to, iż „Take 2 powinno się zamknąć". Szef 3D Realms może sobie na to pozwolić. Poza id Software i Valve Software, jego firma jest jedną z tych, które same finansują swoje projekty.

# HALO: COMBAT EVOLVED

**gatunek: FPS ● Wydawca: Microsoft ● ocena: 9/10**

O **Halo** napisano już mnóstwo słów: gra, która w pojedynkę wypromowała XBoxa; jeden z najlepszych FPS-ów w historii, itp. Choć nikt z nas nie neguje tych słów, bardziej ciekawi nas, jak toczące się w dziwnym spiralnym świecie **Halo** walka pomiędzy ludźmi i rasą obcych zwaną Covenant, toczyć się będzie przy użyciu myszki i klawiatury. Xboxowy pad wydał się nam – wychowankom UT – absolutnie nieporęczny w tym przypadku.

PC-towa wersja **Halo** ma być identyczna z Xboxowym oryginałem, jeśli chodzi o strukturę i zawartość kampanii dla pojedynczego gracza; pojawią się natomiast nowe mapy do gry multiplayerowej wraz z możliwością wykorzystania w nich myśliwców Banshee i zmodyfikowanych pojazdów terenowych Warthog. Z oryginału zachowano też doskonały moduł SI, dzięki któremu przeciwnicy potrafią się inteligentnie wspierać w walce, jak również fantastyczną grafikę tym lepszą, że wykorzystującą wysokie rozdzielczości oferowane przez PC.

**Halo**, które trafić ma do sklepów pod koniec sierpnia, z pewnością będzie miało ciężkie życie, zważywszy na zbliżającą się premierę

***Half-Life'a 2***, jednak biorąc pod uwagę, jak dynamiczna jest walka w tej grze, ma szanse zdobyć wielu fanów. ❐

# HOMEWORLD 2

**gatunek: strategiczna ● wydawca: Vivendi ● ocena: 8/10**

***Homeworld*** na nowo tchnął życie w strategie czasu rzeczywistego, przez wielu został też uznany za najlepszą grę 1999 roku. **Homeworld 2**, nad którym prace kończy właśnie firma **Relic**, kontynuować ma historię Higarians. Tym razem grozić im będzie nowe niebezpieczeństwo ze strony wojowniczej rasy zwanej Vaygr. W **Homeworld 2** zachowana zastanie możliwość „przechodzenia" konkretnych statków floty należącej do gracza do kolejnych misji. Pojawią się nowe możliwości taktyczne – takie, jak na przykład upgrade'owanie istniejących okrętów o nowe moduły. Mogą to być stanowiska obronne, hipernapęd, dodatkowe czujniki lub uzbrojenie. Ponieważ wszystkie te systemy mają być widoczne jako swego rodzaju „nadbudówki" na korpusie danej jednostki, możliwe będzie ich zniszczenie. Wprowadzono także dość dokładny podział na klasy statków, z których każdy typ ma się specjalizować w określonych zadaniach. Fregaty torpedowe mają na przykład niszczyć korwety, innego rodzaju fregaty określane jako „flak" przeznaczone będą do walki z rojami myśliwców, natomiast korwety uzbrojone w działa jonowe mają służyć do zwalczania jednostek dowodzenia.

**Homeworld 2** ukaże się w polskiej wersji językowej, a jego wydawcą będzie firma Play It. ❐

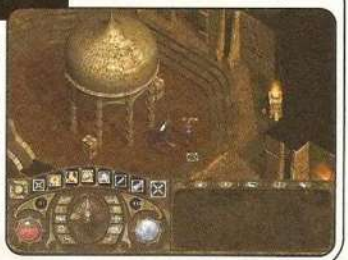
# LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

**gatunek: role-playing ● wydawca: Interplay ● ocena: 6/10**

Firma **Black Isle** niestrudzenie podąża ścieżką izometrycznych gier RPG, czego przykładem jest **Lionheart: Legacy of the Crusader**. Będzie to jej pierwsza gra napędzana enginem, który w akcji widzieliśmy już między innymi w ***Star Trek: Away Team***. **Lionheart** przeniesie nas do alternatywnego świata XVI wieku, wzbogaconego o magię. W grze użyto reguł RPG znanych z ***Fallouta***, postać gracza będzie mogła zatem rozwijać swoje cechy osobowe oraz specjalizować się w umiejętnościach wybranych z listy liczącej ponad 30 pozycji. Dodatkowego smaku mają dodać charakterystyczne przywary. W grze nie będzie podziału na klasy postaci.

Jedną z bardziej unikalnych cech **Lionhearta** ma być inteligentny generator magicznych przedmiotów, jak również nowy system magii. Oczywiście nie zabraknie licznych walk, w których bohater gry będzie mógł liczyć na pomoc swoich towarzyszy.

Lionheart wydany zostanie w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt. ❐



# RESTAURANT EMPIRE ZA 29.99!

## W sprzedaży od 12 czerwca!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zaczynasz z odrobiną pieniędzy i wielkim zapałem do gotowania. Od podstaw budujesz swoją restaurację: urządzasz ją, zatrudniasz personel, uczysz się nawet przygotowywać potrawy! Kupuj, sprzedawaj, buduj i wygrywaj z konkurentami w wyścigu do sukcesu. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

**JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY**
**Z GRĄ RPG ICEWIND DALE WRAZ Z DODATKAMI!**

# TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

gatunek: zręcznościowa • wydawca: Eidos • ocena: 7/10

Ostatnia, czwarta część ***Tomb Raidera*** nie wzbudziła takiego zachwytu, co zwykle. Być może dlatego najnowszy **Tomb Raider** o mrocznym podtytule **Anioł Ciemności** będzie zupełnie inny, podobnie jak Lara – znacznie bardziej dorosła i poważna (ale wciąż mająca kitkę). Zmuszają ją do tego okoliczności. Jej stary mentor Werner von Croy zostaje zamordowany, zaś policja podejrzewa, iż to właśnie Lara jest zabójczynią. Musi uciekać. Wkrótce stwierdza, iż znalazła się w sieci wielkiego spisku, w którym główne skrzypce gra tajemnicza osoba, znana jako Alchemik, próbująca odnaleźć pięć średniowiecznych obrazów. W zmaganiach będzie Larze pomagał – i to również jest nowość – niejaki Kurtis Trent. Posiada on inne niż Lara umiejętności i broń, a ponieważ de facto będzie można nim grać, powinno to urozmaicić zabawę.

Fabuła **TR: AoD** ma być bardziej nieliniowa niż we wcześniejszych grach. Lara będzie mogła też przepytywać różne osoby, od tego zaś, w jaki sposób będzie prowadzić dialog, zależeć będzie, jakie informacje uda jej się uzyskać. Oczywiście to, co najbardziej interesuje nas wszystkich, to wygląd Lary. Czy będzie ładniejsza od Angeliny Jolie? Cóż, jest nieźle zbudowana – tym razem z ponad 5000 wielokątów – i wygląda naprawdę bosko. Nie wiem, ile wielokątów liczy sobie Angelina Jolie, ale będzie musiała nieźle się namęczyć, by w drugiej, filmowej części Tomb Raidera, prezentować podobny wdzięk, co Lara w **Angel of Darkness.**

**Tomb Raider: The Angel of Darkness** zostanie wydany w Polsce przez firmę Cenega. ❐

# GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

gatunek: strategiczna • wydawca: Vivendi • ocena: 6/10

***Ground Control*** to jedna z tych gier, które, zebrawszy wysokie oceny w prasie, jakoś nie wzbudziły zainteresowania graczy. Być może inaczej będzie w przypadku drugiej części tej gry, opatrzonej podtytułem **Operation Exodus**. Jej akcja toczy się jakieś 300 lat po wydarzeniach przedstawionych w oryginalnym ***GC***. Imperium Ziemi dąży do odzyskania swoich dawno utraconych posiadłości, a jednym z jego celów jest planeta Morningstar Prime. Bynajmniej nie cieszy to jej mieszkańców, którzy postanawiają stawić zbrojny opór agresji. W grze pojawić ma się również jakaś trzecia strona konfliktu, aczkolwiek nie zostało to jeszcze potwierdzone przez twórców **GC2**. Z nowości wprowadzonych do gry wymienić należy bardziej wydajny moduł SI, opierający swoje działania na ocenie sił gracza, możliwość upgrade'owania statków desantowych dostarczających wojsko na pole bitwy oraz możliwość wprowadzania oddziałów piechoty do budynków, w których może się ona skuteczniej bronić. Oczywiście znacznie poprawiono też oprawę graficzną programu, choć już w pierwszej części gry stała ona na bardzo wysokim poziomie. ❐

# REPUBLIC: THE REVOLUTION

gatunek: strategiczna • wydawca: Eidos • ocena: 6/10

**Republic: The Revolution** to gra, którą uważamy za strategię, ale równie dobrze można by powiedzieć, iż jest to symulacja, lub nawet gra TPP. A chodzi o to, że w państwie o nazwie Novistrana pewien człowiek postanawia obalić rządzącego dyktatora i samemu przejąć władzę. Ten ktoś to oczywiście Ty. Akcja gry toczy się w trójwymiarowym, realistycznym świecie, w którym musisz pozyskać poparcie jak największej liczby ludzi. W Novistranie ścierają się ze sobą różne ugrupowania, Twoja zaś w tym głowa jak, stosując przemoc, przekupstwo czy charyzmę własnej osoby, skłonić je do walki w jedynej słusznej sprawie.

**Republic: The Revolution** z całą pewnością nie należy do prostych gier. Można powiedzieć, że łączy w sobie elementy ***The Sims***, ***Mafii***, ***GTA*** i dodaje jeszcze coś od siebie. Mieszanka ta wygląda bardzo oryginalnie, ale czy będzie lekkostrawna – przyjdzie nam się dopiero przekonać.

**Republic: The Revolution** zostanie wydane w polskiej wersji językowej przez firmę Cenega. ❐

# CALL OF DUTY

**gatunek: FPS ● wydawca: Activision ● ocena: 7/10**

**Call of Duty** to pierwsza z cyklu wojennych gier FPP, jakie zamierza wydać firma Activision. Program jest debiutanckim dziełem firmy **Infinity Ward**, założonej przez grupę byłych pracowników teamu **2015**. Dla przypomnienia, to właśnie ten zespół stworzył ***Medal of Honor***.

**Call of Duty** oferować ma trzy kampanie: amerykańską, brytyjską i rosyjską. Wiadomo, że pierwsza toczyć ma się między innymi w Normandii, gdzie główny bohater gry trafia za pośrednictwem spadochronu. Kampania rosyjska rozpoczyna się z kolei w Stalingradzie. Pierwsza misja jako żywo przypomina sceny z filmu „Wróg u bram" – najpierw jesteśmy świadkami transportu przez Wołgę pod ogniem niemieckiej artylerii i samolotów, potem widzimy, jak tłum rosyjskich żołnierzy rusza to ataku pod czerwonymi sztandarami. Z pewnością będzie na co popatrzeć, jako że już z misji pokazywanych na targach E3 widać było, iż szykuje nam się gra nawiązująca stylem do „Szeregowca Ryana".

Wydawcą **Call of Duty** w Polsce będzie firma LEM. ❐

# XIII

**gatunek: FPS ● wydawca: UBI Soft ● ocena: 6/10**

W świecie gier FPP zdominowanym przez gigantów w rodzaju ***Dooma 3*** i ***Half-Life'a 2*** trudno stworzyć coś naprawdę przykuwającego uwagę. Sztuka ta udała się firmie **Ubi Soft**, która pracuje nad grą o dziwnym tytule **XIII**. Napędzana enginem nowego ***Unreala***, proponuje ona oryginalną, rysunkową grafikę. Kolejnym gwoździem gry jest intrygująca akcja, która przenosi Cię w świat tajnych służb, skrytobójczych morderstw i spisków. Połapać się w gęstwinie wydarzeń i ludzi będzie tym trudniej, że główny bohater gry cierpi na amnezję. Jedynym śladem jego tożsamości są wytatuowane na przedramionach rzymskie cyfry XIII. Kto czytał „Tożsamość Bourne'a" wie, że w takich przypadkach trzeba olbrzymiego wysiłku, by przypomnieć sobie własne imię i nazwisko.

**XIII** zostanie wydane w Polsce przez firmę LEM. ❐

# BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

**gatunek: online FPS ● wydawca: Electronic Arts ● ocena: 6/10**

**Secret Weapons of WWII** to drugi, po ***Road to Rome***, oficjalny dodatek do ***Battlefield 1942***. Tym razem twórcy gry skupili się na uzbrojeniu, które było projektowane w okresie II wojny, lecz nigdy nie trafiło na pola bitew. W grze zobaczymy 16 nowych pojazdów, wliczając w to amerykański odrzutowy myśliwiec HO 229, czołg Sherman z zamocowaną wyrzutnią rakiet, niemiecki Sturmtiger oraz stanowisko kierowanych pocisków ziemia-powietrze. Prócz tego **Secret Weapons of WWII** oferować będzie osiem nowych map, które przeniosą akcję gry między innymi do Norwegii, Pragi, Essen i Orlego Gniazda – kryjówki Hitlera. Pojawi się także nowy tryb gry, w którym do osiągnięcia zwycięstwa potrzebne będzie wykonanie określonego zadania (na przykład zniszczenia tajnych zakładów zbrojeniowych).

Wydawcą **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** w Polsce będzie firma Cenega. ❐

# FAR CRY

**gatunek: FPS ● wydawca: Ubi Soft ● ocena: 7/10**

**Far Cry** to program mało znanej firmy **Crytek**, który z miejsca wzbudził zachwyt oszałamiającą grafiką, olbrzymim obszarem gry oraz inteligencją przeciwników, którzy naprawdę walczą tu o swoje życie. Akcja **Far Cry** toczy się na archipelagu wysp gdzieś na Pacyfiku, gdzie przez przypadek ląduje główny bohater gry. Rajski wygląd tych wysp nie powinien mylić - prowadzone są tu badania nad nowymi technologiami broni, zaś pokryte gęstą dżunglą wyspy szybko stają się swego rodzaju Wietnamem w miniaturze, gdzie nasz bohater będzie musiał bardzo się starać, by przeżyć. Pokaźny arsenał broni plus możliwość korzystania z pojazdów mają czynić tę walkę wyjątkowo emocjonującą.

**Far Cry** ukaże się w Polsce dzięki firmie LEM. ❐

# HALF-LIFE 2

gatunek: FPS ● wydawca: Vivendi ● ocena: 10/10

Jeśli ktoś nie wie, co to jest ***Half-Life***, przez ostatnie lata badał chyba pingwiny na Antarktydzie. Ów superprzebój wszechczasów już wkrótce będzie miał następcę. Nadchodzi ***Half-Life 2***.

O tym, jak dalekowzroczne były działania firmy **Valve** – twórcy ***Half-Life'a*** - może świadczyć fakt, iż w licznych wywiadach jego członkowie potwierdzają, iż prace nad drugą częścią gry rozpoczęły się praktycznie następnego dnia po tym, jak „jedynka" pojechała do tłoczni. Od pięciu lat zespół ciężko pracował nad kontynuacją swego debiutanckiego dzieła, do prasy nie przeciekło jednak o tym nawet słowo. Wszystko zostało idealnie zgrane w czasie. Przed tegorocznymi targami E3 ukazała się szokująca dla wszystkich wiadomość, iż **Half-Life 2** "właśnie się robi", a zaraz potem podano datę premiery: 30 września 2003. Równie dużą sensację wywołałaby chyba tylko wiadomość, iż ***Duke Nukem Forever*** ukaże się w sierpniu. **Half-Life 2** napędzany będzie zupełnie nowym enginem o nazwie SOURCE, którego możliwości są iście imponujące. Na pierwszym miejscu należy wymienić interaktywność otoczenia – praktycznie każdą rzecz można będzie zniszczyć, przesunąć, upuścić, rzucić. Do tego dochodzi mimika twarzy, dzięki której postacie występujące w grze wyglądają naprawdę jak żywe. Fenomenalnie wydaje się działać moduł SI. Strażnicy poszukujący Gordona Freemana potrafią przeszukiwać pomieszczenia kierując się nawet najdrobniejszymi śladami jego obecności. A nie można zapomnieć o animacji – nieprawdopodobnie płynna w przypadku każdej istoty, jaką widzieliśmy na filmie reklamowym ***Half-Life'a 2***; największe wrażenie robi jednak w przypadku Stridenta, wysokiego jak dom, przypominającego wielkiego pająka stworzenia, którego sposób poruszania się wśród ruin miasta wali po prostu z nóg.

Świat może się skończyć lada dzień, wcześniej jednak chcielibyśmy zobaczyć **Half-Life'a 2** w akcji. Gra ukaże się w Polsce dzięki firmie **Play It**.

# COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

gatunek: FPS ● wydawca: Vivendi ● ocena: 7/10

**Counter-Strike: Condition Zero**, singlepleyer'owa odmiana ***Counter-Strike,*** z oporami (w zeszłym roku zmienił się producent gry, miejsce **Gearbox** zajęła firma **Ritual Entertainment**), ale jednak nieubłaganie zbliża się do nas coraz bardziej. Jeśli ktoś przespał ostatnie lata i nie wie, co to jest ***Counter-Strike***, słówko przypomnienia. W grze tej biorą udział dwie drużyny: terroryści i antyterroryści. Zdaniem tych pierwszych może być na przykład wysadzenie w powietrze jakiegoś obiektu lub uprowadzenie wskazanej osoby. Ci drudzy muszą temu przeszkodzić. **Condition Zero** oferować ma podobną rozgrywkę podzieloną na 19 misji, przy czym by grać, nie trzeba być podłączonym do internetu – wszystko, poza postacią gracza, kontrolować ma komputer. Niektóre z etapów **Condition Zero** zostały zaprojektowane tak, by trzeba było współdziałać ze sterowanymi przez niego botami, w innych gracz będzie działać, w pojedynkę. Jak łatwo się domyśleć powodzenie gry w głównej mierze zależeć będzie od wydajności jej sztucznej inteligencji. Cóż, w tym względzie stary ***Half-Life*** (na enginie którego stworzony został **CZ**) zadziwiał już 5 lat temu, zaś nad sztuczną inteligencją dla **Condition Zero** pracowali najlepsi w branży.

**Counter-Strike: Condition Zero** ukaże się w Polsce dzięki firmie Play It. ❐

POLSKA WERSJA
PROMOCJE
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl
MOVIE STUDIO BOSS
Movie Studio Boss to symulacja dużego, hollywoodzkiego studia filmowego.
Na rynku działa konkurencja - 7 firm sterowanych przez komputer, które robią one wszystko, by usunąć gracza z biznesu.
GRAFIKA 3D
Wcielasz się w postać szefa nowego studia filmowego i masz 10 lat, by przekształcić je w najpotężniejszą firmę w branży. Zaczynasz z bardzo niskiego pułapu: masz zero filmów, zero kontraktów i równiutki miliard dolarów
19zł
POLSKA WERSJA
1CD
PRAWO 2003
19zł
COSMOPOLITAN MAKEOVER 3
19zł
PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
19zł
eJAY DANCE 3.0
19zł
TEST IQ
19zł
85zł
COLIN MCRAE RALLY 3
45zł
POSTAL 2
74zł
SIMS GWIAZDOR
SEARCH&RESCUE VIETNAM MED-EVAC
19zł
KURKA W KOSMOSIE 3D
19zł
PINGWINEK KELWIN
19zł
SUPERCROSS KINGS
19zł
SPIDI
10zł
WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY
119zł
85zł
GOTHIC 2
85zł
54zł
54zł
67zł
69zł
19zł
SEARCH & RESCUE 4
COASTAL HEROES
DOLPHIN HH-65A
BK-117 C-1
SIKORSKY SH-3 S.K.
Przed Tobą wielkiej wagi akcje ratunkowe. Od szukania zaginionego dziecka do ratowania ludzi z katastrofy lotniczej.
Nowa czwarta część wprowadza nas do zupełnie nowego świata trójwymiarowego, gdzie wszystko jest dopracowane od pięknych terenów po helikoptery i załogę.
Do zalet gry należą:
3 różne helikoptery
100 różnorakich misji
KIOSKACH
29zł
19zł
SEARCH& RESCUE 4
1CD
TOP 10
1 SEARCH&RESCUE 4 19zł
2 EJAY 3 DANCE PL 19zł
3 SIMS GWIAZDOR 74zł
4 CYCLING MANAGER 2 45zł
5 COLIN MCRAE 3 PL 85zł
6 MOVIE STUDIO BOSS 19zł
7 GOTHIC 2 PL 85zł
8 PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 19zł
9 SEARCH&RESCUE VIETNAM 19zł
10 KURKA W KOSMOSIE 3D 19zł
MALUCH RACER
19zł
ZAPOWIEDŹ! Premiera 28.07.2003
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
SPEED THIEF WYŚCIGI SAMOCHODOWE
MOTOCROSS
MAX KIDS 2/2003
już w kioskach.
Gra komputerowa Toyland Racer dla dzieci za jedyne 4,90zł wTwoim kiosku.
www.maxkids.pl
MAX GAME 2/2003
już w kioskach.
Gra komputerowa Search&Rescue 4 za jedyne 19,90zł wTwoim kiosku.
www.maxgame.pl
SZUKAJ W HIPERMARKETACH
4,99 ZŁ
SIECI: HYPERNOVA MAKRO REAL LECLERC
4,90 ZŁ
SZUKAJ W KIOSKACH
19,90 ZŁ
KIOSKACH

# PAINKILLER

**gatunek: FPS ● wydawca: Dreamcatcher ● ocena: 6/10**

**Painkiller**, debiutancka gra zespołu **People Can Fly** to druga, poza ***Chrome***, polska gra FPP, jaka ma się pojawić w tym roku. Główny nacisk położono w niej na szybką akcję i wysokiej klasy grafikę. Gracz wciela się w postać niejakiego Daniela Garnera, który zginął w wypadku samochodowym. Z nieznanych przyczyn bramy niebios nie otworzyły się przed nim, natomiast rozpoczęła się wojna z armią piekieł. Uzbrojony w potężny arsenał Daniel musi zredukować liczebność zastępów demonów, co ma również tę zaletę, że po każdym powalonym przeciwniku – którego ciało po pewnym czasie znika – zostaje mała zielona kula. To dusza, która, jeśli przejmie ją Daniel, pozwala mu odzyskać część sił witalnych. **Painkiller** napędzany jest enginem własnej produkcji, aczkolwiek wspomaga go system Havok gwarantujący zachowanie się obiektów w grze zgodnie z zasadami fizyki (z systemu tego korzysta też ***Half-Life 2*** i ***Deux Ex: Invisible War***). ❐

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**gatunek: role-playing ● wydawca: Activision ● ocena: 9/10**

Jak stworzyć grę-hit? Należy jej akcję osadzić w świecie „Gwiezdnych Wojen", przyjąć założenie, że ma to być rolplej, a prace nad takim projektem powierzyć firmie **Bioware**, zaznaczając tylko, żeby grafika była w 3D. Wszystkie te warunki zostały spełnione w przypadku gry zatytułowanej **Knights of the Old Republic**.

Akcja tego, jak zakładamy, superprzeboju, toczy się 4000 lat przed powstaniem Imperium, gdy galaktyka wstrząsana jest wojną pomiędzy rycerzami Jedi i sługami ciemnej strony mocy - Sithami. Gracz kierował będzie drużyną złożoną z trzech śmiałków i tylko od niego ma zależeć, czy podąży ścieżką jasnej, czy ciemnej strony mocy. Konsekwencją podjętej decyzji będzie to, jakie otrzyma zadania do wykonania. Jako Sith będzie mógł na przykład szkolić się w akademii Sith, jako rycerz Jedi może zostać poproszony o zlikwidowanie szefa tej placówki.

**Knights of the Old Republic** korzystać będzie z zupełnie nowego engine'u generującego doskonałą, w pełni trójwymiarową grafikę. Jest ona nieprawdopodobnie bogata w detale i już choćby patrzenie na przedstawicieli różnych występujących w grze ras – ludzi, Wookich, Twi'lek – może być wielką frajdą. Ponieważ akcja gry będzie przenosić się na różne planety, między innymi Tatooine, Korriban, Dantooine czy Kashyyyk, można oczekiwać również spektakularnych zmian pejzaży. Oczywiście nie zabraknie okazji do użycia Mocy. W grze pojawią się aż 44 odmiany tejże, każdy powinien znaleźć zatem coś dla siebie. **KoTOR** korzystać będzie z systemu RPG zapożyczonego z planszowych gier RPG osadzonych w świecie „Gwiezdnych Wojen". Dystrybucją **Knights of the Old Republic** w Polsce zajmie się firma LEM. ❐

# UNREAL TOURNAMENT 2004

**gatunek: FPS ● wydawca: Atari ● ocena: 8/10**

Choć ***Unreal Tournament 2003*** bardziej nas rozczarował niż zachwycił, jesteśmy ciekawi tego, co przyniosie kolejna część tej serii. **UT 2004** ma się pojawić w listopadzie, zaś lista oferowanych atrakcji jest naprawdę duża. Otwiera możliwość prowadzenia różnych pojazdów: naziemnych, latających, nawet poruszających się w kosmosie. Pojawią się dwa nowe tryby gry: przeznaczony dla pojedynczego gracza Assault i nastawiony na rozgrywkę multiplayerową Onslought. Na potrzeby tych dwóch trybów przygotowano odpowiednio sześć i dziewięć map, a nie należy zapominać o reszcie, dla której również stworzono nowe mapy (ponad 20). Wymienić trzeba też możliwość komunikacji głosowej, nowy system głosowań, optymalizację kodu sieciowego, udoskonalony moduł SI kontrolujący boty. Co najważniejsze, gracze, którzy zakupią **UT 2004** będą mogli grać na serwerach postawionych na ***UT 2003***. Jedyny problem w tym, że nie wiemy, czy będzie to działać także w odwrotną stronę. ❐

# HIDDEN & DANGEROUS 2

**gatunek: FPS ● wydawca: Take 2 ● ocena: 7/10**

Oryginalne ***Hidden & Dangerous*** było grą tyle ciekawą, co niedocenioną (i pełną bugów). Druga część tego programu ma być pozbawiona tych ostatnich, a jednocześnie wciągnąć każdego do gry będącej mieszanką FPS i strategii. Akcja **H&D2** toczy się w czasie II Wojny Światowej. Gracz dowodzi niewielkim oddziałem specjalnie dobranych aliianckich żołnierzy, który ma do wykonania ponad 20 skomplikowanych misji w różnych częściach świata: Europie, Afryce północnej i Azji. Do każdej misji można wybrać określonych wojaków, których umiejętności najlepiej odpowiadają specyfice zadania, każdy może też umiejętności te dalej rozwijać. **H&D 2** korzystać będzie z zupełnie nowego engine'u, ale choć oprawa graficzna na pewno jest z głównych atutów gry, naszym zdaniem – magnesem przyciągającym do zabawy będzie możliwość bardzo dokładnego kierowania rozwojem akcji z poziomu mapy taktycznej. Oczywiście w krytycznych momentach gracz może przejąć kontrolę nad danym żołnierzem i wziąć sprawy we własne ręce.

Wydawcą **Hidden & Dangerous 2** w Polsce będzie firma Play It. ❐

# JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

**gatunek: FPS ● wydawca: Vivendi ● ocena: 7/10**

Sędzia Dredd to z pewnością jedna z bardziej wyrazistych komiksowych postaci, jaka pojawiła się na ekranach kin, i choć rola Sylvestra Stallone nie zachwyciła, to jednak wystarczyło to, by Dreddem zainteresowała się firma **Rebellion**. Zespół ten, znany przede wszystkim z doskonałego ***Alien vs Predator***, postanowił stworzyć wirtualną wersję Mega City One, gigantycznej 400-milionowej metropolii, położonej na zachodnim brzegu Ameryki. Miejsce to jest siedliskiem wszelkiej przestępczości, ale też terenem działania tytułowego sędziego Dredda, który sam łapie, aresztuje i wymierza karę przestępcom. W grze będzie musiał zmierzyć się z nie lada przeciwnikiem, pochodzącym z innego świata sędzią o imieniu Śmierć, którego... nie da się zabić. Jest on martwy, tak jak świat, z którego przybył, a w którym zakazane zostało wszelkie życie. Dredd będzie musiał użyć nie tylko swego potężnego arsenału, ale i głowy, by rozwiązać ten problem.

**Judge Dredd vs Judge Death** zostanie wydany w Polsce przez firmę Play It. ❐

# LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

**gatunek: zręcznościowa ● wydawca: Electronic Arts ● ocena: 6/10**

Premiera trzeciej części „Władcy Pierścieni" zbliża się wielkimi krokami, trwają też prace nad grą obrazującą to wiekopomne dzieło sztuki filmowej. **Lord of the Rings: Return of the King**, bo tak brzmi jej pełny tytuł, stanowić ma de facto wierną replikę filmu ukazaną w konwencji TPP i gry przygodowej. W trakcie zabawy gracz będzie kierował różnymi postaciami znanymi z filmu, między innymi Gandalfem, Legolasem, Gimlim, Samem i Aragornem. Z wielką pieczołowitością przygotowano 12 etapów gry obrazujących takie fragmenty filmu, jak oblężenie Minas Tirith, bitwę na polach Pelennoru czy przejście ścieżką umarłych. W trybie cooperative będzie można wędrować całą drużyną, tak jak w filmie, co powinno ułatwić walkę z najgroźniejszymi z przeciwników: pajęczycą Szelobą, królem Upiorów Pierścienia czy nawet samym Sauronem. ❐

### WIĘCEJ SIMSÓW

Niedawno w sprzedaży ukazał się kolejny dodatek do The Sims zatytułowany Gwiazda, ale według raportu przygotowanego przez Bank of America, przed końcem tego roku należy oczekiwać jeszcze jednego dodatku do tej gry. Według autorów tego dokumentu miałby to być ostatni dodatek do oryginalnej gry przed premierą The Sims 2. Nie jest jednak wcale powiedziane, że byłby to ostatni dodatek do The Sims w ogóle.

### ZNÓW II WOJNA ŚWIATOWA

Już wkrótce na polski rynek trafi nowa gra RPG twórców Another War zatytułowana „Jak rozpętałem II wojnę światową: Nieznane przygody Franka Dolasa". Jak sam tytuł wskazuje, będzie ona nawiązywała do znanej komedii z Marianem Kociniakiem w roli głównej. Tytułowe nieznane przygody Franka Dolasa to historia z dużym przymrużeniem oka i mocną dawką humoru.

# DEUS EX: INVISIBLE WAR

**gatunek: role-playing ● wydawca: Eidos ● ocena: 9/10**

Niewiele jest gier zasługujących na miano kultowych, ale za taką na pewno może się uważać ***Deus Ex***. Dobre wieści, jakie nadeszły po targach E3, są takie, że druga część tego przeboju może być jeszcze lepsza.

Akcja **Deus Ex: Invisible War** toczyć ma się 15 lat po wydarzeniach przedstawionych w oryginalnej grze. Korzystając z chaosu, jaki zapanował na świecie, kilka religijnych i politycznych ugrupowań postanowiło zdobyć władzę nad całą ludzkością, ale w taki sposób, by nikt nawet nie domyślał się istnienia jakiegoś spisku. Główny bohater gry, Alex D., musi przeszkodzić w realizacji tych zamierzeń, samemu starając się przy tym odkryć tajemnice swojego pochodzenia.

Pod wieloma względami **Deus Ex: Invisible War** będzie grą rewolucyjną. Każde z licznych zadań postawionych przed Alexem będzie można wykonać na kilka sposobów: czy to poprzez walkę, rozmowę, zastawienie pułapki, czy też wykorzystanie jednego z wielu elektronicznych gadżetów. Dzięki nim Alex będzie mógł widzieć przez ściany, wykonywać bardzo długie skoki, błyskawicznie leczyć otrzymane rany czy nawet uczynić się praktycznie niewidzialnym.

Gracz posiadać ma pełną swobodę ruchu, a jednocześnie cały czas będzie zaskakiwany nagłymi zmianami akcji. W trakcie swej wielkiej przygody Alex odwiedzi między innymi Seattle, Londyn i Plac Czerwony.

**Deus Ex: Invisible War** korzysta z udoskonalonego engine'u ***Unreala***, na potrzeby gry zakupiono też moduł HAVOK, wprowadzający do świata gry prawa fizyki. Ten sam system został użyty również w ***Half-Life 2***.

Nowy **Deus Ex** zapowiada się niezwykle interesująco, na pewno znów znajdzie się zatem mnóstwo osób pragnących jak najgłębiej przeniknąć mroczne tajemnice gry.

**Deus Ex: Invisible War** zostanie wydany w Polsce przez firmę Cenega. ❐

# BLACK & WHITE 2

**gatunek: symulacja ● wydawca: Electronic Arts ● ocena: 8/10**

Druga część ***Black & White***, choć tak jak poprzednik będzie grą o rozterkach moralnych hodowców wielkich zwierząt (w sensie takim, czy na przykład krowę szkolić na bezlitosnego zabójcę, czy raczej łagodnego aniołka), to jednak tym razem istotniejszą rolę ma w niej pełnić element strategiczny. Ludzie będą bardziej zaawansowani technologicznie, a nawet zdolni do tworzenia wielkich armii. Gracz ma mieć do wyboru pięć narodów: Egipcjan, Azteków, Greków, Normanów i Japończyków, którymi będzie mógł budować nowe domy, mury obronne a nawet całe miasta.

**B&W 2** posiadać będzie udoskonaloną oprawę graficzną, nowe Cudy (między innymi trzęsienie ziemi i wybuch wulkanu) oraz rozwinięty system pogodowy (deszcz, śnieg, mgła). Intrygująco wyglądają też nowe narzędzia służące do trenowania zwierząt: bat, kij, czy... piórko. ❐

# LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE RING

**gatunek: strategiczna ● wydawca: Vivendi ● ocena: 6/10**

**Lord of the Rings: The War of the Ring** jest pierwszym RTS-em, którego akcja będzie się toczyć w świecie Śródziemia. Nad grą pracuje firma **Liquid Entertainment**, która chce w niej umieścić dwie rozbudowane, nieliniowe kampanie liczące po 15 misji każda. Gracz będzie mógł wybrać, czy woli walczyć w imię sił dobra, czy raczej pod sztandarami Saurona. Jak każdy „normalny" RTS, **The War of the Ring** będzie składał się z dwóch nachodzących na siebie warstw: militarnej i ekonomicznej. Ustalono już, iż surowce, jakie będą potrzebne do rozruszania ekonomii to żywność i metal. Co się tyczy wojska, wiadomo, iż limit oddziałów, jakie mogą brać udział w danej misji ustalono na poziomie 200, co wydaje się liczbą akurat odpowiednią, by zapewnić epickość bitew, a jednocześnie nie obarczać gracza zbyt wielkim ciężarem, przy którym gra przestaje być już zabawna. Warto dodać jeszcze, iż **The War of the Ring** korzystać ma z zupełnie nowego engine'u nie wykorzystywanego wcześniej w żadnej innej grze.

**Lord of the Rings: The War of the Ring** zostanie wydany w Polsce przez firmę **Play It**.

# DOOM 3

**gatunek: FPS ● wydawca: Activision ● ocena: 10/10**

Jeśli czegoś mogą obawiać się twórcy ***Half-Life'a 2***, to tylko **Dooma 3**. John Carmack i spółka ostro pracują, by ich dzieło przyćmiło wszystko, co jest dostępne na rynku, świat elektryzują zaś wypowiedzi pracowników **Id Software**, iż sami boją się grać w to, co stworzyli. Niezależnie od tego, czy jest to prawda, czy tylko chwyt reklamowy, **Doom 3** rzeczywiście wygląda oszałamiająco. Film z gry prezentowany na tegorocznym E3 zrobił furorę, ale jeszcze większe wrażenie robią możliwości engine'u gry. Na pierwszym miejscu należy tu wymienić to, iż wszystkie obiekty mają kształt, masę, zbudowane są z konkretnych materiałów, zaś ich powierzchnia posiada różnego rodzaju chropowatość. Pocisk wystrzelony ze strzelby może odrzucić atakującego zombie w tył tak, iż ten stłucze szybę w drzwiach, które dopiero co otworzył. Nieprawdopodobny klimat gry tworzy system dynamicznego oświetlenia, dzięki któremu będzie można dostrzec zbliżające się okropieństwa po rzucanych przez nie cieniach widocznych na podłodze, ścianie czy przedmiotach znajdujących się w najbliższym otoczeniu. Spełni się też odwieczne marzenie graczy polegające na możliwości niszczenia źródeł światła (w większości gier żarówki są niezniszczalne). Choć w **Doomie 3** raczej nie będzie okazji do niszczenia ścian a'la ***Red Faction*** (gdzie de facto można przebić się przez ścianę strzelając w nią rakietami), to jednak wrażenie na pewno zrobi interaktywność kul – mogą rykoszetować od ścian niszcząc na przykład szyby czy krzesząc iskry na metalowych powierzchniach.

**Doom 3** zostanie wydany w Polsce przez firmę LEM.

### UPADEK MAXA PAYNE

**To wiadomość z gatunku tych zaskakujących. Firma Take 2 podała, iż jesienią tego roku ma się ukazać druga część jej wielkiego przeboju Max Payne opatrzona podtytułem The Fall of Max Payne. Take 2 wzorowało się chyba na Valve Software, które nie tak dawno w równie zaskakujący sposób obwieściło światu tegoroczną premierę Half-Life'a 2. Tylko czy Max Payne 2 ma szanse w starciu z HL2 albo Doomem 3? Zobaczymy.**

### WIĘCEJ KONTYNUACJI

**Oficjalnie nic nie jest jeszcze pewne, ale biorąc pod uwagę bardzo dobrą sprzedaż Splinter Cell i Ghost Recon, można się spodziewać, iż obydwie gry będą miały następców. Takie sygnały dochodzą z firmy Ubi Soft, a czy są prawdziwe, dowiemy się już wkrótce.**

### GWIEZDNE WOJNY ONLINE

**W chwili, gdy czytasz te słowa, w USA powinna mieć właśnie premierę długo oczekiwana gra Star Wars Galaxies: An Empire Divided. Czekało na nią około 500000 zarejestrowanych graczy plus dalsze miliony na całym świecie. Niestety, jak na razie, gra ukaże się tylko w USA. Wiadomo natomiast, iż miesięczna opłata za granie będzie wynosić 14.99$. Na nasze warunki to dość dużo, jednak możliwość przeniesienia się do świata Star Wars wydaje się szalenie kusząca.**

# THIEF 3

**gatunek: symulacja ● wydawca: Eidos ● ocena: 8/10**

***Thief*** narobił przed laty sporo szumu udowadniając, że nie każda gra FPP musi być bezmózgą strzelaniną. **Thief 3** również podąża tym szlakiem oferując niesamowity klimat i rozgrywkę polegającą na ciągłym ukrywaniu się przed wzrokiem ludzi.

Główny bohaterem gry jest niejaki Garret – złodziej doskonały – który współpracuje z tajemniczą organizacją zwaną Keepers. W zamian za jego usługi pomaga mu ona powstrzymać nadciągającą nad Miasto zagładę. W toku kolejnych misji Garret odwiedzi zamki, więzienia, muzea, mroczne posiadłości, w których zawsze będzie musiał uważać na strażników. Problem w tym, że nawet pracodawcy Garetta nie są tymi, za kogo się podają, on sam stwierdza po pewnym czasie, że tkwi w samym środku wielkiego spisku.

Ponieważ główny nacisk w grze położony jest na skradanie się i pozostawanie niezauważonym, jej engine w mistrzowski sposób został przystosowany do kreowania rozmaitych efektów świetlnych. To zapowiada niezły klimat, bo jak wiadomo wejście do ciemnej piwnicy ze świecą w dłoni nawet dorosłego człowieka przyprawia o szybsze bicie serca.

**Thief 3** zostanie wydany w Polsce przez firmę Cenega. ❐

## OCZEKIWANA/E

Zapraszamy do wzięcia udziału w głosowaniu na naszej liście najbardziej oczekiwanych gier. Wystarczy wysłać maila na adres **nasze-gry@sgk.com.pl** lub kartkę pocztową z dopiskiem „nasze-gry" na adres redakcji z tytułami pięciu gier, które jeszcze nie powstały, a w które koniecznie chcielibyście pograć. Pamiętajcie, by zawsze podać swój adres, gdyż jedna z osób, które nadeślą do nas swoje propozycje otrzyma grę - niespodziankę.

1 DOOM 3

2. MAX PAYNE 2
3. COLIN MCRAE RALLY 3
4. STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
5. HOMEWORLD 2
6. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
7. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
8. DEUS EX: INVISIBLE WAR
9. HALF LIFE 2
10. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
11. DUKE NUKEM FOREVER
12. HALO
13. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
14. UFO: AFTERMATH
15. ROME: TOTAL WAR
16. HIDDEN & DANGEROUS 2
17. OPERATION FLASHPOINT 2
18. WORLD OF WARCRAFT
19. S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST
20. THE SIMS 2

W tym miesiącu nagrodę, grę Diablo Battlechest, otrzymuje **KAMIL WIŚNIEWSKI** (Sierpc).

## HYPER

Reagując na olbrzymie zainteresowanie rozwojem multimediów, platforma cyfrowa CYFRA+ stworzyła czterogodzinny blok programowy zatytułowany HYPER. Jest on przeznaczony dla miłośników wirtualnej rzeczywistości i pasjonatów anime. HYPER powstał 1.09.2001 roku i jest emitowany na antenie MINIMAXA w godzinach od 20.00 do 24.00, po programach dla dzieci.

W chwili obecnej na antenie Hypera emitowane są prezentacje najnowszych hitów ze światowego rynku gier komputerowych, reportaże ukazujące kulisy powstawania polskich produkcji oraz wywiady z twórcami gier. Na antenie pojawiają się również materiały dotyczące najnowszych produkcji filmowych oraz seriale anime. Stałe pozycje programowe obejmują następujące bloki: Anime, Fresh Air (prezentacje najnowszych gier komputerowych i wideo), Hot News (magazyn informacyjny o nowościach na rynku produktów multimedialnych), Klipy (prezentacje rozgrywek i filmików z najnowszych oraz najpopularniejszych gier), Replay (zbiór najlepszych osiągnięć w grach widzów HYPERA), Reportaże (kulisy pracy twórców gier) oraz Tajne Kody Playa (kody i sztuczki, dzięki którym gry stają się łatwiejsze, ciekawsze lub po prostu inne). ❐

## WORLD CYBER GAMES #3

Samsung Electronics Polska już po raz trzeci organizuje polskie eliminacje do e-olimpiady World Cyber Games. W tym roku dla cyber-zawodników przygotowano rozgrywki w czterech grach: StarCraft, Unreal Tournament 2003, Counter-Strike i WarCraft. Ogólnopolskie eliminacje online rozpoczną się 1 lipca i potrwają do końca sierpnia.

W niedzielę, 1 czerwca, ruszał oficjalna strona internetowa www.wcg.pl, na której chętni do wzięcia udziału w eliminacjach będą mogli zarejestrować się oraz dowiedzieć więcej o tegorocznych rozgrywkach. Najlepsi gracze wyłonieni w trakcie eliminacji zostaną zaproszeni do wzięcia udziału w wielkim polskim finale, który odbędzie się 13 września, już tradycyjnie, w Hali EXPO XXI wieku w Warszawie.

Jak co roku, do wygrania jest wiele cennych nagród ufundowanych przez głównego sponsora - Samsung Electronics Polska. Wśród nich najcenniejszą będzie wyjazd najlepszych polskich zawodników na światowe finały do stolicy Korei, Seulu. Organizatorzy tegorocznej edycji World Cyber Games oczekują, iż przybędzie na nie około 600 graczy z 56 krajów. Finały mają się odbyć w dniach 12-17 października. ❐

## NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ TYTUŁY

### EMPIK (MARZEC) www.empik.pl

1. Rayman 3: Hoodlum Havoc PL
2. The Sims: Gwiazda PL
3. Gothic 2 PL
4. Championship Manager 4 PL
5. Heroes of Might & Magic 4: Winds of War PL
6. Toca Race Driver PL
7. Delta Force: Helikopter w Ogniu PL
8. The Sims Deluxe PL
9. The Sims: Zwierzaki PL
10. Hard Truck: 18 Wheels of Steel PL

### TIMSOFT (MARZEC) www.timsoft.pl

1. Championship Manager 4 PL
2. The Sims: Gwiazda PL
3. Sim City 4 PL
4. Hard Truck: 18 Wheels of Steel PL
5. Battlefield 1942: The Road to Rome
6. Rayman 3: Hoodlum Havoc PL
7. Gothic 2 PL
8. Command & Conquer: Generals PL
9. Delta Force: Helikopter w Ogniu PL
10. Anno 1503 PL

# POLECAMY:

## Age of Mythology

*ŚGK/1/2003 • APN Promise • cena 139 zł*

**Age of Mythology to ostatni wielki RTS. Trzy narody: Grecy, Egipcjanie i Wikingowie walczą o dominację nad światem korzystając z pomocy różnych głównych i drugorzędnych bóstw. Doskonała grafika, czytelny interfejs i świetne wyważenie sił walczących stron, czynią z Age of Mythology produkt wart swej ceny.**

## Gothic 2 PL

*ŚGK/5/2003 • CD Projekt • cena 99,90 zł*

**Druga część gry Gothic idealnie obrazuje twierdzenie, że następca hitu, a za takowy można uznać pierwszą część gry, musi być większy i lepszy od pierwowzoru, gdyż w przeciwnym razie inaczej nikt nie będzie chciał go kupić. Gothic 2 ma lepszą grafikę, doskonały dźwięk; kraina, którą trzeba zbadać jest olbrzymia, a fabuła i przygody znacznie bardziej urozmaicone.**

## Mafia PL

*ŚGK/9/2002 • Play It • cena 99,99 zł*

**Mafia to kolejna, po Max Payne i GTA 3, gra przedstawiająca życie poza prawem. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil karierę w mafijnej rodzinie.**

## No One Lives Forever 2

*ŚGK/12/2002 • Play It • cena 129,90 zł*

**Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich, którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.**

## Sim City 4 PL

*ŚGK/2/2003 • Cenega • cena 139,90 zł*

**Sim City to cykl-legenda. W czwartej części tej serii jak zwykle budujesz miasto, otrzymujesz jednak wiele nowych narzędzi ułatwiających ten proces. Między innymi masz możliwość posłuchania, co na temat Twoich wysiłków myśli zwykły obywatel, wspiera Cię także wyjątkowo inteligentny sztab doradców. Warto ich słuchać, gdyż ich uwagi są zwykle bardzo zabawne.**

## Warcraft 3

*ŚGK/8/2002 • CD Projekt • cena 129,90 zł*

**Pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką, Warcraft 3 jest równie doskonały co poprzednicy, a co więcej, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma swoje zalety i wady, i choć z pozoru zaznajomienie się z nimi wydaje się proste, to jednak odkrycie wszystkich niuansów gry może zabrać całe tygodnie. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.**

## Kalendarz premier

| | | |
|---|---|---|
| A | Arcanorx 2: Revelation / JoWood | Sierpień 2003 |
| B | Battlefield Command / Codemasters | 2004 |
| | Black & White 2 / Electronic Arts | Zima 2003 |
| | Braeed / CDV | Sierpień 2003 |
| C | Call of Duty / Activision | III kwartał 2003 |
| | Commandos 3: Destination Berlin / Eidos | Wrzesień 2003 |
| | Counter-Strike: Condition Zero / Vivendi | Wrzesień 2003 |
| D | Deus Ex: Invisible War / Eidos | IV kwartał 2003 |
| | Doom 3 / Activision | IV kwartał 2003 |
| | Duke Nukem Forever / Take 2 | 2004 |
| E | Empires: Dawn of the Modern World / Activision | III kwartał 2003 |
| F | Far Cry / Ubi Soft | Listopad 2003 |
| | Freedom: The Battle for Liberty Island / Electronic Arts | Czerwiec 2003 |
| G | Galaxy Andromeda / CDV | Październik 2003 |
| | Greyhawk: The Temple of Elemental Evil / Infogrames | Wrzesień 2003 |
| | Ground Control 2 / Vivendi | III kwartał 2003 |
| H | Half-Life 2 / Vivendi | III kwartał 2003 |
| | Halo / Microsoft | Lato 2003 |
| | Heroes of Might & Magic 5 / 3DO | 2004 |
| | Hidden & Dangerous 2 / Take 2 | III kwartał 2003 |
| | Hitman 3 / Eidos | 2004 |
| | Homeworld 2 / Vivendi | Sierpień 2003 |
| J | Jedi Knight: Jedi Academy / Activision | 2004 |
| | Judge Dredd vs Judge Death / Vivendi | Wrzesień 2003 |
| L | Lionheart / Interplay | Lato 2003 |
| | Lord of the Rings: Return of the King / Electronic Arts | Jesień 2003 |
| | Lord of the Rings: The War of the Ring / Vivendi | Grudzień 2003 |
| | Lords of the Realm 3 / Vivendi | Sierpień 2003 |
| M | Max Payne 2 / Take 2 | Jesień 2003 |
| O | Operation Flashpoint 2 / Codemasters | 2004 |
| P | Painkiller / Dreamcatcher | III kwartał 2003 |
| | Polanie 2 / Topware | III kwartał 2003 |
| R | Republic: The Revolution / Eidos | Lato 2003 |
| | Rome: Total War / Activision | 2004 |
| S | S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost / THQ | 2004 |
| | Star Wars Galaxies: An Empire Divided / Activision | Lato 2003 |
| | Star Wars: Knights of the Old Republic / Activision | III kwartał 2003 |
| | SWAT: Urban Justice / Vivendi | 2004 |
| | Syberia 2 / Microids | Październik 2003 |
| T | Terminator 3 / Infogrames | IV kwartał 2003 |
| | The Longest Journey 2 / Funcom | IV kwartał 2003 |
| | Thief 3 / Eidos | IV kwartał 2003 |
| | Tomb Raider: The Angel of Darkness / Eidos | Czerwiec 2003 |
| | Total Annihilation 2 / Infogrames | Listopad 2004 |
| | Tron 2.0 / Disney Interactive | Sierpień 2003 |
| U | UFO: Aftermath / Cenega | 2003 |
| | Unreal Tournament 2004 / Infogrames | Listopad 2003 |
| V | Warlords 4 / Ubi Soft | Listopad 2003 |
| W | World of Warcraft / Vivendi | IV kwartał 2003 |
| X | XIII / Ubi Soft | III kwartał 2003 |
| | Xenus / - | IV kwartał 2003 |
| | Xpand Rally / Techland | 2003 |

# TRON 2.0 – TA GRA NA

## Rozmowa z Cliffem Kamida na temat nowej gry firmy Monolith – Tron 2.0

**ŚGK: Od premiery filmu „Tron" i gry, która powstała na jego podstawie, minęło już sporo czasu. Dlaczego właśnie teraz postanowiono odświeżyć ten temat?**

**Cliff Kamida:** Czas wydawał się nam odpowiedni. Kiedy „Tron" ukazał się w 1982 roku, pełno w nim było odniesień do terminologii komputerowej (na przykład wieże I/O), która wtedy była zupełnie obca widzom. Dzisiaj praktycznie każdy wie, co to jest firewall lub PDA. Temat świata równoległego, istniejącego w komputerze, jest teraz nawet bardziej aktualny niż wtedy.

**Jak fabuła waszej gry ma się do filmu?**

Akcja *Tron 2.0* toczy się 20 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie, aczkolwiek jego znajomość nie jest konieczna do zrozumienia gry. Z drugiej strony, na pewno łatwiej będzie wczuć się w klimat gry, jeśli ktoś widział film. Fani „Tronu" powinni być zadowoleni, gdyż wyjaśnimy, co działo się przez te 20 lat.

**Czy akcja gry i drugiej części filmu będą się ze sobą zazębiać?**

Będą ze sobą koegzystowały bez problemów, aczkolwiek wciąż nie wiemy, czy rzeczywiście w którymś punkcie nie będą się przeplatać. Jestem w stałym kontakcie z ludźmi, którzy pracują nad filmem. Są naprawdę bardzo pomocni.

**Kto zatem jest głównym bohaterem gry? Jak przedstawia się jej fabuła?**

Gracz wciela się w postać Jeta Bradley'a, młodego programisty, który zostaje przeniesiony do komputerowego świata po tym, jak jego ojciec Alen (twórca oryginalnego programu Tron, grany zarówno w filmie, jak i w grze przez Bruce'a Boxlietnera) znika w tajemniczych okolicznościach. Jak się okazuje, Jet zostaje porwany, ponieważ odkrył, w jaki sposób jego ojciec zdołał wcześniej przenieść się do wnętrza komputera. Technologia ta została zniszczona wraz z zagładą TRON-u 20 lat wcześniej, ale dzięki Jetowi znów można jej używać. Porywaczami Jeta są ludzie z Future Control Industries (fCON) – organizacji, która zamierza zawładnąć światową siecią komputerów przenosząc do nich grupy wyspecjalizowanych hackerów zwanych DataWraiths. Już znajdując się we wnętrzu maszyny, Jet będzie musiał toczyć boje z komputerowymi strażnikami używając swojego dysku i innych broni, ścigać się na słynnych świetlnych motorach, a wszystko po to, by uratować zarówno ten prawdziwy, jak i cyberświat.

**Kogo Jet spotka na swojej drodze? Czy w grze pojawiają się jakieś postacie, które mogą mu służyć pomocą?**

Programy bezpieczeństwa zwane ICP, które Jet spotka na swojej drodze, są problemem o tyle, że Jet jest dla nich nieautoryzowanym Użytkownikiem w systemie. Ich stosunek do Jeta może być zatem zarówno wrogi, jak i przyjacielski – podobnie jest z policją w naszym świecie. Jeśli chodzi o inne postaci, mamy Ma3a – program, który przenosi Jeta do komputera, Byte'a – który pełni rolę przewodnika po wirtualnym świecie, Mercury'ego – bota, mistrza wyścigów świetlnych motorów, który pomaga Jetowi w jego walce z hackerami. Prócz nich w cyberprzestrzeni żyje również J.D. Thorne, poprzedni szef ochrony En-

# PRAWDĘ JEST WIELKA

com-u, który, odkrywszy sekret Alana, również postanowił przenieść się do wnętrza komputera. Niestety, w trakcie transferu część danych stanowiących jego istotę została naruszona i J.D., znalazłszy się w komputerze, oszalał. Ogłosił się Użytkownikiem - miesjaszem i zaczął czynić z napotkanych programów swoich niewolników. Jego szaleństwo również zagraża integralności elektronicznego świata.

**W jaki sposób działa system tworzenia postaci?**

Założenie jest takie, że Jet jest w istocie programem. Zamiast brać do ręki strzelbę czy wyrzutnię rakiet, otrzymuje kawałki kodu, który dodaje do kodu tworzącego jego postać i tym samym zyskuje nowe możliwości. W zależności od okoliczności, może ładować kawałki kodu, które najlepiej będą w danej chwili mu służyć, ułatwiając czy to walkę, poruszanie się, czy ukrywanie.

**A jak będziemy kierować motocyklami?**

To naprawdę proste. Za przyspieszenie, hamowanie i skręty odpowiada standardowy układ WSAD. Myszki można używać, by sterować ustawieniem kamery lub ustawić ją sztywno za motorem. Można nawet spoglądać na wyścig z perspektywy FPP. Dodam jeszcze, że w trybie multiplayer, w wyścigu będzie mogło brać udział do 16 graczy.

**Czy będzie można używać dysków znanych z filmu?**

Tak, dyski będą w grze, będą nawet pełnić kluczową rolę w systemie uzbrojenia. Są cztery rodzaje dysków, każdy przeznaczony dla innego rodzaju postaci. Gracz używa Dysku, motocykliści korzystają z Rózdżek, źle działające programy mają Kule, zaś ludzie ICON-u używają Mesh. Ponieważ Jet jest Użytkownikiem, ma dostęp do wszystkich rodzajów broni.

**Na czym ma polegać upgrade'owanie postaci? Słyszeliśmy, że zaczyna się od wersji 1.0, a kończy na wersji 10?**

W miarę jak Jet będzie wykonywał kolejne zadania oraz znajdywał kolejne notatki programisty (porozrzucane w różnych miejscach cyberświata), będzie otrzymywał specjalne punkty, które z kolei zmieniają oznaczenie wersji Twojego programu (w cyberświecie Jet to po prostu program). Gdy „awansujesz" o kolejną pełną wersję, tzn. przejdziesz z wersji 1.9 na 2.0, zwiększą się możliwości gracza - takie, jak poziom energii życiowej, umiejętność korzystania z broni itp.

**Jaką mogą wyglądać poszczególne etapy gry?**

Monolith wykonał kawał świetnej roboty, jako że udało im się uchwycić esencję wizji artystycznej, która przyświecała filmowi, a zarazem dorzucić do niej swoje trzy grosze. Wizualnie *Tron 2.0* na pewno bardzo się różni od innych gier, jakie dostępne są obecnie na rynku. Zamiast realistycznej grafiki mamy grafikę wybitnie ukierunkowaną na SF. Co się tyczy poszczególnych etapów gry, powiem tylko, iż są bardzo duże.

**Możesz powiedzieć nam coś o trybie multiplayer?**

W trybie multiplayer gra zamienia się w swego rodzaju arenę gladiatorów. Jest pięć map multiplayerowych, z których każda zawiera 4 areny i centralnie położoną poczekalnię. Osią gry jest dysk i tutaj dopiero trzeba pokazać, co gracz potrafi z nim zrobić, jakie są jego umiejętności zarówno w sterowaniu nim, jak i wykorzystaniu jako środka obrony. Grać można między innymi w trybie Tournament, gdzie zawsze wyłaniany jest konkretny zwycięzca, lub w posiadającym bardziej otwartą formułę trybie Disc Arena. W sumie najważniejsze jest jednak to, jak dobrze posługujesz się dyskiem. To zupełnie inne doświadczenie od tego, co znamy z rozgrywek typu Deathmatch czy Capture the Flag.

**Jakiego sprzętu trzeba będzie użyć, by móc zobaczyć *Tron 2.0* w całej okazałości?**

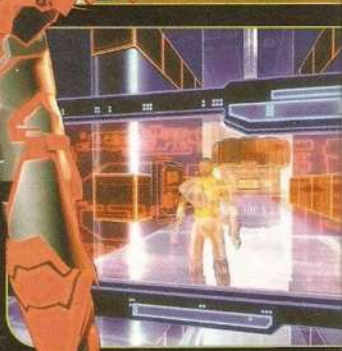
Pentium 4/1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB obsługujący T&L – to powinno wystarczyć.

**Jeśli wszystko pójdzie dobrze i gra rzeczywiście ukaże się w sierpniu, czy myślisz, że odniesie sukces?**

*Tron 2.0* posiada własny, niepowtarzalny styl, umiejętną grafikę, oryginalny system walki i wyścigi świetlnych motocykli. Ta gra naprawdę jest wielka.

**Dziękuję za rozmowę.**

Dziękuję i pozdrawiam. ❐



Mariusz Puzynowicz

# POLANIE 2

## Polski RTS o dużym potencjale

**Polanie 2** to jedna z najbardziej oczekiwanych polskich gier. Jednak jest jeszcze trochę za wcześnie na to, aby mówić o tym, czy spełni ona pokładane w niej nadzieje, gdyż program wymaga jeszcze sporo pracy.

Fabuła **Polan 2** nie jest specjalnie wyszukana. Mirko – władca tytułowego plemienia – został uprowadzony i następnych parę lat spędził w niewoli. Kiedy udało mu się wydostać, to, co zastał w swych rodzinnych stronach przeraziło go: pod jego nieobecność na tronie zasiadł zły mag Kościej, uciskający niezmiernie dawnych poddanych Mirka. Jak nietrudno się domyślić, zadaniem gracza jest odzyskanie korony i pozbycie się okrutnego władcy.

Wersja beta, którą miałem przyjemność testować, była oznaczona numerkiem 3.0. Gra podzielona jest na dwie części – pierwsza to tryb RTS, w którym stajesz na czele plemienia Polan, istnieje także możliwość wybrania dłuższej przygody w trybie RPG.

Jeżeli chodzi o strategię w czasie rzeczywistym, to jak na razie, do dyspozycji gracza oddano zaledwie cztery misje z jednej kampanii. W pełnej wersji gry zadań ma być 24, podzielonych na 3 etapy. Ten epizod wystarcza jednak na kilka godzin zabawy. W każdej z misji wyróżnić można pomniejsze zadania. Cele te mogą być rozmaite – skompletować książęcą zbroję, obronić osadę przed atakami magów, czy wreszcie odnaleźć w lesie zaginione dzieci. No i oczywiście zawsze trzeba uważać na Mirka, bo kiedy ten zakończy swój żywot, gracz skończy zabawę.

Plansze są duże, jednak nie można się po nich swobodnie poruszać – na przykład na drodze może znajdować się zamknięta brama, która otwiera się dopiero po wykonaniu jakiegoś zadania. Surowcem jest, jak w pierwszej części gry, tylko i wyłącznie mleko. I tu pojawia się pytanie, jak można postawić budynek z mleka? Widać Polanie mieli swoje sztuczki.

Jednostki oddane do dyspozycji grającego prezentują się przyzwoicie, są zgrabnie animowane, na zbliżeniach nic nie traci na wyglądzie, tylko tekstury niektórych przeciwników są nadal w niskiej rozdzielczości – co szczególnie widać na przykładzie wilków. Wszystkie jednostki zdobywają w bitwach doświadczenie. Kiedy awansują na wyższy poziom, poprawia się ich siła oraz wzrasta liczba punktów życia. Opłaca się zatem dbać o swoje wojska, gdyż po utracie doświadczonego żołnierza jego miejsce zajmie nieopierzony żółtodziób, niekiedy nawet dwa, trzy razy słabszy. Mam tu jednak coś do wytknięcia – dlaczego krowy zdobywają doświadczenie? Należałoby to wyeliminować, bo śmiać się nieraz chce, gdy człowiek widzi, że krasula mieści w sobie więcej mleka niż cysterna z przyczepą. Świetnym posunięciem autorów jest z kolei to, że każda jednostka, chociażby szeregowy wojak, może wymieniać swój oręż na lepszy – przykładowo, zabijając silnego przeciwnika, możesz po nim zabrać jego tarczę czy miecz. Niestety, wciąż wiele do życzenia pozostawia system sterowania. Kiedy kierujesz większą grupą i chcesz przecisnąć się przez jakieś wąskie przejście, to musisz uzbroić się w iście anielską cierpliwość – postacie nie mogą się zdecydować, która z nich ma wejść pierwsza – to zbliżają się, to oddalają od punktu docelowego, jeszcze inne próbują puścić się w las szukając najwyraźniej alternatywnej drogi. Jeżeli w takim rozprężeniu znajdzie Cię wróg, czeka Cię masakra. Problemem jest też szybkość reakcji jednostek na rozkazy wydawane w czasie bitwy – trwa to bardzo długo, co nierzadko kończy się dla nich śmiercią. Zabawne są sytuacje, w których Mirko, zakuty w ciężką zbroję, ucieka stadu wilków bez problemu. Z drugiej strony, niedźwiedzie są tak

**data wydania: wrzesień 2003**
**http://www.polanie.topware.pl**

## KLASY POSTACI DOSTĘPNE W TRYBIE RPG:

wolne, jak gdyby dopiero rozbudzały się ze snu zimowego.

Pora powiedzieć kilka słów o trybie RPG. W pełnej wersji **Polan** ma istnieć osiem odrębnych map, lecz póki co musiałem się zadowolić jedną, średniej wielkości planszą. Do wyboru jest siedem klas postaci, które zaprezentowałem powyżej. Każdą z nich tradycyjnie charakteryzuje kilka cech, lecz nie spodziewaj się niczego ponad standard – siła, punkty życia, trafienie krytyczne czy dyplomacja, wszystko zależy od tego, którego bohatera wybierzesz. Rozgrywka wygląda niemal identycznie jak tryb RTS. Ta sama grafika, ci sami przeciwnicy, nawet podobne zadania – według mnie autorzy niepotrzebnie „rozmieniają się na drobne". Programiści wyraźnie nie mogli się zdecydować, czy robią erpega w stylu ***Diablo***, czy też może ***Gothica***. Jeżeli przychylają się do tej pierwszej wersji, to niech pozwolą graczowi na mocniejsze oddalenie widoku, bo ja – grając na monitorze 17-sto calowym – nie mogłem dostrzec wszystkich elementów na planszy. Jeżeli wybiorą styl ***Gothica***, to niech wprowadzą sterowanie z klawiatury oraz pozwolą graczowi „zablokować" kamerę za plecami bohatera. Uważam także, że poziom trudności jest trochę za niski – wszędzie walają się jakieś grzybki uzdrawiające, eliksiry czy inne kaplice. Po prostu zbyt łatwo wychodzi się cało z każdej opresji. Poza tym brakuje tu jakiejś dobrej oprawy fabularnej, która wciągnęłaby grającego w świat gry.

Sporo do powiedzenia mam w kwestii grafiki oraz oprawy dźwiękowej. Jeżeli chodzi o ten pierwszy element, to muszę przyznać, że silnik graficzny potrafi pokazać pazurki, szczególnie w wyższych rozdzielczościach. Piękne, soczyste kolory wręcz zachęcają do grania. Do tego cała kraina jest pełna detali – świetnie przedstawione drzewa, delikatnie falująca woda, a na niebie, jak się dobrze przyjrzeć, można dostrzec swojskiego bociana. W **Polanach** nie zapomniano też o zmianach pór dnia – w dzień wszystko jest doskonale oświetlone i widoczne, lecz w nocy świat spowity jest mrokiem, który powoduje, że las wydaje się bardziej niepryjazny. Aczkolwiek w myśl przysłowia „nie ma róży bez kolców", także tu znalazłem bugi. Otóż w niektórych momentach ewidentnie widać „szwy" tekstur. Wystarczy, że obrócisz kamerę nie po myśli producentów i gołym okiem ujrzysz ohydne kwadraty. Powinno zostać to jak najszybciej naprawione. Kolejnym denerwującym błędem jest często zdarzające się falowanie terenu, gdy cały obraz zaczyna się rozciągać to w lewo, to w prawo, jakby właśnie zamienił się w zbiornik wodny. Męczy to strasznie wzrok, miejmy nadzieję, że usterka ta zniknie w finalnej wersji gry. Rzeczą, której nie powinni już zmieniać autorzy jest za to oprawa dźwiękowa. Świetnie dobrane głosy postaci oraz dobra gra aktorska sprawiają, że nie raz zaśmiałem się pod nosem słysząc charakterystyczne, pochodzące z terenów wiejskich, zaciąganie. Choć oczywiście zdarza się czasem i gorszy dialog, ale ogólne wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. No i te fenomenalne przekleństwa w stylu: „Na Dadźboga Swarożyca!" – po prostu nie wypada się nie zaśmiać. Muzyka towarzysząca podczas gry to, według mnie, światowa pierwsza liga. Mi osobiście niektóre utwory przypominały te ze ścieżki dźwiękowej z „Władcy Pierścieni". Autorzy już teraz powinni pomyśleć o wydaniu razem z grą osobnej płytki audio, bo zapewne nie tylko ja mam ochotę na jej odsłuchanie.

**Do tego cała kraina jest pełna detali – świetnie przedstawione drzewa, delikatnie falująca woda, a na niebie, jak się dobrze przyjrzeć, można dostrzec swojskiego bociana.**

Jak wynika z powyższego, **Polanie 2** to produkt przed którym jeszcze długa droga, aby stać się dużym hitem. Aczkolwiek autorzy mają aż nadto czasu na wprowadzenie zmian, i jak sami twierdzą, będą je sukcesywnie wprowadzać. ❐

# CHROME

Bazyl

## POLSKI KONKURENT DEUS EX

data wydania: czerwiec
http://www.chromethegame.com/

Gdy w zeszłym roku oglądaliśmy pierwszą działającą wersję **Chrome** – nowej gry FPP powstałej w firmie **Techland** – ktoś w naszej redakcji rzucił uwagę, iż tak rozległe przestrzenie jak w **Chrome**, chciałby zobaczyć również w ***Unrealu 2***.

Jak wiadomo, nic z tego nie wyszło, akcja ***Unreala 2*** nawet jeśli przenosiła się pod otwarte niebo, to tylko na relatywnie krótkie chwile i prawie zawsze był to jakiś bardzo ograniczony obszar w rodzaju wąwozu czy wyspy. Przez ostatnie dwanaście miesięcy **Chrome** ewoluował natomiast dalej w kierunku „otwartości", stając się grą, która czasami przypomina ***Deus Ex***, a kiedy indziej ***Vietcong***. Kilka dni, jakie spędziłem przy najnowszej wersji beta **Chrome** przekonały mnie, że choć wciąż nie wszystko mi się w niej podoba, to jednak emocji związanych z walką dostarcza ona znacznie więcej niż sławny, ale jakże nudny ***Unreal 2***.

### Proste podstawy

Akcja **Chrome** to opowieść o niedalekiej przyszłości. W XXII wieku ludzkość odkrywa system planetarny Valkyria złożony z licznych, nadających się do zamieszkania, planet i księżyców. Bogactwa tego układu szybko przyciągają różne niespokojne duchy, w rezultacie czego zamienia się on w swego rodzaju dziki zachód przyszłości.

Jednym z takich właśnie poszukiwaczy przygód jest główny bohater gry – najemnik o imieniu Logan, któremu towarzyszy Carrie – pilot i specjalistka od łamania komputerowych zabezpieczeń. Para ta kieruje się swoim statkiem kosmicznym do Valkyrie, by szukać tam jakiegoś zajęcia. Dla najemników jest to wymarzone miejsce, gdyż skierowanych do nich ofert pracy jest tam więcej niż reklam w telewizji.

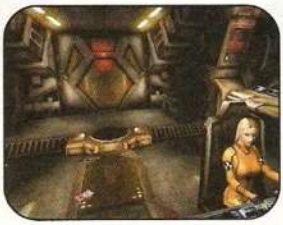
Nim jednak Logan wyląduje na pierwszej planecie Valkyrii, czeka go misja treningowa, która daje dobry obraz tego, czym jest **Chrome**. Można zapoznać się w niej z zasadami gry (główna jest bardzo prosta: „nie wystawiać głowy, bo ci ją odstrzelą!"), dowiedzieć, jak korzystać z „plecaka", mapy i podstawowego wyposażenia: lornetki i apteczki. Ta pierwsza oferuje bardzo dobre, regulowane zbliżenie, a co najważniejsze – jej wbudowany celownik potrafi automatycznie namierzyć przeciwnika, nawet jeśli ten ukrywa się w gęstwinie lasu. To bardzo ważne, gdyż – jak szybko się przekonałem – rozległe obszary leśne występujące w **Chrome** to miejsca wprost wymarzone do urządzania zasadzek. Bez lornetki wypatrzenie ukrywających się w gęstym poszyciu przeciwników byłoby po prostu niemożliwe. Jak łatwo się domyśleć, apteczka regeneruje z kolei utracone siły, aczkolwiek powrót do zdrowia nie jest natychmiastowy, lecz rozciągnięty w czasie. Im więcej apteczek użyjesz równocześnie, tym regeneracja następuje szybciej, choć nawet pojedyncza apteczka jest w stanie przywrócić Loganowi pełnię energii życiowej. Tak czy inaczej, w **Chrome** nie ma mowy o tym, by iść śmiało przed siebie bez żadnej osłony. Kilka celnych trafień jest w stanie pozbawić Logana życia szybciej, niż jakakolwiek liczba użytych apteczek jest w stanie mu to życie ratować.

Wniosek, jaki stąd wypływa, jest prosty: to nie jest ***Quake***.

### Liniowość czy nieliniowość?

Pierwszym zadaniem Logana jest odzyskanie danych skradzionych pewnej firmie. Wraz ze swoim starym kumplem, Ronem Hertzem, musi spenetrować położony na pustkowiu kompleks przemysłowy, w pobliżu którego kręci się sporo strażników.

**...tak czy inaczej, w Chrome nie ma mowy o tym, by iść śmiało przed siebie bez żadnej osłony. Kilka celnych trafień jest w stanie pozbawić Logana życia szybciej, niż jakakolwiek liczba użytych apteczek jest w stanie mu to życie ratować. Wniosek, jaki stąd wypływa, jest prosty: to nie jest Quake.**



Statek Logana ląduje na niewielkiej polanie, gdzie po raz pierwszy będzie można docenić jeden z największych atutów gry: nieprawdopodobnie bogatą roślinność. Engine **Chrome** jest w stanie poradzić sobie z wyświetleniem olbrzymiej liczby obiektów – i to ruchomych. Trawa kołysze się po wpływem wiatru, co nadaje całej scenerii wrażenie niezwykłego realizmu. Jeszcze ciekawej robi się, gdy Logan wkracza do lasu. Poszycie jest tak gęste, że można się w nim po prostu schować, kucając lub kładąc na ziemi (wystarczy zresztą stać nieruchomo, by z pewnej odległości być absolutnie niewykrywalnym – o ile oczywiście przeciwnik nie użyje lornetki). Choć nie zauważyłem, by miało to jakiś wpływ na celność oddawanych przez Logana strzałów, w trybie multiplayer na pewno będzie miało olbrzymie znaczenie. Wypatrzyć kogokolwiek ukrytego na przykład w gęstych paprociach jest niezwykle trudno, a nie zawsze jest czas, by skorzystać z lornetki – zwłaszcza, gdy niewidoczny przeciwnik śle w Twoim kierunku grad kul.

Dalsza droga Logana wiodła przez most pilnowany przez kilku strażników i dalej, przez krótki, nieosłonięty odcinek aż do muru otaczającego budynek. Tu okazało się, iż teren ten kontrolowany jest przez snajpera, mającego stanowisko w wieży stojącej nieopodal. Nowym zadaniem Logana stała się likwidacja tego zagrożenia, co bynajmniej nie było trudne. Korzystając z umiejętności czołgania się (ciekawostka: leżąc na ziemi łatwo jest się poruszać do przodu, ale bardzo trudno na boki) udało mi się prawie bez ran dotrzeć do wieży. Załadowałem się na windę i wjechałem na górę. Snajper uzbrojony w silny, acz strzelający pojedynczymi pociskami karabin nie miał szans w pojedynku z moim karabinem szturmowym.

Po tej krótkiej potyczce czekało mnie znacznie poważniejsze zadanie: osłanianie partnera, który miał za zadanie spenetrować budynek. Korzystając z karabinu snajperskiego utorowałem mu drogę przez strażników pilnujących głównego wejścia, później czekała mnie jednak dłuższa rozprawa z posiłkami, które nadciągnęły od strony mostu. Kilku pieszych żołnierzy nie było problemem, samochód terenowy z zamocowanym na dachu karabinem zmusił mnie jednak do przyjęcia pozycji leżącej. Na szczęście udało mi się kilkoma strzałami unieszkodliwić

## Pojazdy Chrome'a

**RMG CONQUISTADOR**

Uniwersalny, czterokołowy pojazd terenowy, swego rodzaju łazik, tym bardziej użyteczny, że uzbrojony w zamocowany na dachu karabin maszynowy.

**B303 SPEEDER**

Jednoosobowy ścigacz antygrawitacyjny, którego główną zaletą jest duża szybkość i możliwość poruszania się praktycznie po każdym terenie.

**ARMOBEETLE MARK 4**

Kołowy transporter opancerzony, przeznaczony do przewozu pięciu osób i kierowcy. Dobrze opancerzony, uzbrojony w 20mm działko HEX.

**GOLEM IV**

Bardzo trwały, ciężki pojazd kroczący. Jest łatwy w transporcie, a jego uzbrojenie stanowi potężne działko HEX. Trzon lądowych oddziałów szybkiego reagowania.

**TC STEELGUARDIAN**

Lekki pojazd kroczący, przeznaczony głównie do użytku w miastach. Nie jest tak silnie uzbrojony jak GOLEM IV, ale rekompensuje to sobie większą szybkością ruchu.

**SAMSON 7T7**

Lekki transporter latający. Posiada dużą przestrzeń ładunkową oraz wyśmienite parametry lotu.

**T3 CORSAIR**

Pojazd latający krótkiego zasięgu, służący do szybkiego transportu maksymalnie 6 ludzi. Jest bardzo szybki, przez co idealnie nadaje się do szybkich desantów na terytorium wroga.

Wydaje mi się, że sukces lub porażka gry będą zależeć od tego, czy jej twórcom uda się znaleźć złoty środek pomiędzy swobodą poruszania się gracza a liczbą z góry założonych sytuacji.

## Przeciwnicy i wsparcie

Z pewnością wielką zaletą gry jest jej moduł SI, kontrolujący zachowanie się strażników. Na trzech dostępnych poziomach trudności nawet najłatwiejszy wyciska z człowieka sporo potu. Strażnicy potrafią atakować w grupie, z wielu stron, osłaniać się ogniem i korzystać z osłony, jaką oferuje teren. Jest jednak jedno „ale". Tak dzieje się na otwartej przestrzeni; walki w budynkach są o wiele łatwiejsze, gdyż strażnicy wydają się z dużym opóźnieniem albo wcale nie reagować na obecność Logana. Dość powiedzieć, że strzały, jakie rozlegają się w jednym pomieszczeniu nie są w stanie zainteresować strażników, którzy przebywają w pokoju obok. Być może nie słyszą, ale byłoby to co najmniej dziwne. Mam nadzieję, że ten aspekt gry zostanie jakoś poprawiony do czasu ukazania się wersji finalnej.

Prócz różnego typu żołnierzy i strażników, Logan będzie musiał również walczyć z różnego typu robotami. Ustrzelenie nawet jednego kosztowało mnie sporo nerwów – tym bardziej, że miałem spore trudności ze znalezieniem broni, która mogłaby wyrządzić tym machinom jakąś szkodę. Logan sam będzie zresztą korzystał z licznych pojazdów, co jest o tyle pozytywnym akcentem, że zapewnią mu one nie tylko siłę ognia, ale również transport. Przejście niektórych etapów gry na piechotę na pewno zajęłoby mnóstwo czasu, a jednocześnie zamieniło grę w otchłań nudy.

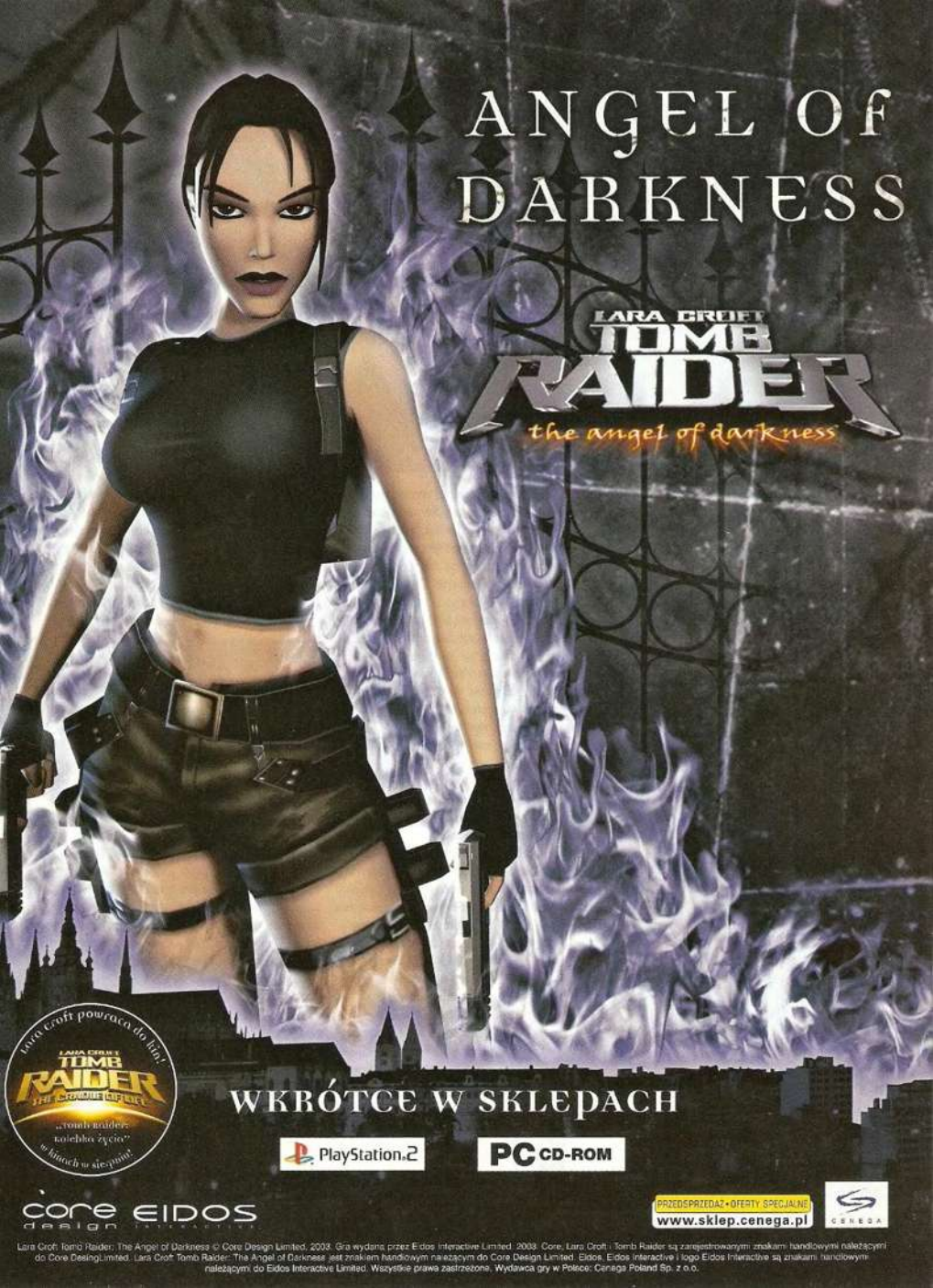
Na koniec dodam kilka słów o jeszcze jednym, interesującym elemencie **Chrome**. Otóż Logan może korzystać z różnego typu gadżetów wspomagających jego ciało. Implanty te mogą wyostrzyć mu wzrok, dać możliwość widzenia w ciemności, zwiększyć szybkość biegu czy nawet sprawić, iż rany zadawane przez pociski będą mniejsze. Wprowadzenie tychże implantów do gry nadaje **Chrome** posmak niemalże **Deus Ex-a**, choć ich liczba jest znacznie mniejsza. Z drugiej strony patrząc, gracz niejeden raz będzie się musiał zastanawiać, co wziąć ze sobą na misję, jako że „plecak" Logana ma bardzo ograniczoną pojemność. Tak naprawdę wystarcza w nim miejsca tylko na pistolet, broń główną, amunicję i właśnie różnego rodzaju gadżety w postaci implantów, apteczek, lornetki. Od tego, co weźmiesz, może zależeć powodzenie misji i życie. Jedynym ułatwieniem jest to, iż wszyscy żołnierze wroga, jakich napotkałem, wydawali się dość dobrze wyposażeni, co pozwala uzupełniać zapasy kosztem wroga. Przeszukiwanie trupów? Cóż, to tutaj konieczność.

kierowcę i jego towarzysza, w rezultacie czego pojazd stanął.

Na tym krótkim przykładzie widać (potwierdzają to zresztą następne misje, ale o nich napiszemy już w recenzji gry), iż choć **Chrome** oferuje możliwość eksploracji rozległych terenów, to jednocześnie jego akcja ma charakter bardzo liniowy. Określone wydarzenia następują w dokładnie tych samych momentach, co może powodować, iż gra będzie bawić tylko raz: gdy gra się w nią po raz pierwszy. Z drugiej strony patrząc, właśnie owe niespodziewane, acz założone z góry zwroty akcji sprawiają, iż **Chrome** jest bardzo emocjonujący.

## Sukces?

Wydaje mi się, że mimo pewnych wad, **Chrome** ma duże szanse, by stać się gorącą grą lata. Kampania dla pojedynczego gracza (na którą składa się 14 rozbudowanych misji) jest bardzo emocjonująca, konieczność doboru uzbrojenia, troska o miejsce w „plecaku" nadają zaś programowi posmak niemalże RPG. Do tego dochodzi bardzo dobra (szczególnie na otwartych przestrzeniach) grafika i niemalże równie dobra oprawa dźwiękowa. **Chrome** posiada również tryb multiplayer, umożliwiający grę 32 osobom. Wszystko to stanowi bardzo mocne argumenty „za", jednak to gracze zdecydują, czy to wystarczy. O tym będziemy mogli przekonać się już wkrótce. ❐




Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003. Gra wydana przez Eidos Interactive Limited. 2003. Core, Lara Croft i Tomb Raider są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Core DesignLimited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness jest znakiem handlowym należącym do Core Design Limited. Eidos, Eidos Interactive i logo Eidos Interactive są znakami handlowymi należącymi do Eidos Interactive Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

TEST WERSJI BETA

sYs/yavor

# WILL ROCK

## Z zadymą za pan brat

Trudno o grę mniej wymagającą pracy głową niż słynny ***Serious Sam***. **Will Rock**, nowa gra firmy **Ubi Soft** – choćby z uwagi na fakt, iż jest jego ideowym następcą – z pewnością również nie da się zakwalifikować jako dzieło ambitne intelektualnie. Grunt to strzelać – nawet niespecjalnie celując, bo przeciwnik jest wszędzie. Niekiedy napotkasz jakiś przełącznik, czasami trochę elementów zręcznościowych (typu przejście przez korytarz z pułapkami). Prostota jest tu jednak nie wadą, lecz zaletą. Nie idzie tu o przechytrzenie przeciwnika, o powiązanie odległych faktów odsłaniających mroczną i zawiłą fabułę. Idzie o zwykłe, prozaiczne WYŻYCIE SIĘ – wymordowanie wszystkiego, co się wkoło rusza – naturalnie po rozstrzygnięciu niepokojącego pytania, czy można zamordować chodzący szkielet.

Engine gry jest dość wydajny, stąd graficznie **Will Rock** prezentuje się bardzo dobrze. Można mieć co prawda zastrzeżenia do nieco sztucznej ostrości tekstur, widać jednak, że są one przygotowane bardzo starannie i nawiązują do klimatu epoki. Akcja **Will Rock** toczy się w starożytnej Grecji, a scenografia nasunęła mi pewne skojarzenia z pierwszymi częściami niezapomnianego Tomb Raidera. Również przeciwnicy są „w miarę" z epoki: a to szkielecik w stroju greckiego żołnierza, a to Atlas rzucający globem, a to minotaury, z których fragmentów regenerują się nie mniej groźne minotaurzątka. Grono superprzeciwników tworzą postacie pokroju cyklopów, Meduzy, Hefajstosa czy Zeusa.

Przeciwnicy głównego bohatera nie mogą poszczycić się intelektem. Wszystko co potrafią, to albo biegać „na wariata" wprost na strzelającego Willa, albo stać i próbować czymś w niego trafić: a to strzałą, a to ziemskim globem (na szczęście w miniaturze). Prostota AI nie jest jednak wadą gry, lecz jej zaletą. **Will Rock** to masówka – tu nie chodzi o to, aby pokonać jednego przeciwnika, tylko aby pokonać ich jak najwięcej. Nieskomplikowana AI po przemnożeniu przez 20 atakujących stworów staje się pewnym wyzwaniem, jednocześnie pozwalając graczowi wybrnąć z sytuacji, w której w starciu już z dwoma czy trzema nieco bardziej inteligentnymi przeciwnikami nie miałby wielkich szans. Proporcje między założeniami, grywalnością a poziomem AI są więc dopasowane perfekcyjnie.

Na zakończenie przyznam się do grzechu: testowanie **Will Rocka** zakończyłem po paru pierwszych etapach. Nie, nie dlatego, że gra mnie znudziła lub nie ciekawiła, z przyjemnością obejrzałbym jakieś dalsze etapy. Niestety, wersja beta miała problemy z obsługą myszy, która niespodziewanie potrafiła zmieniać swą czułość przy gwałtowniejszych ruchach, jakby w przypadkowy sposób dobierając akceleracje. W efekcie celowanie nie było specjalną przyjemnością, a i chaotyczny momentami ruch obrazu mało sympatycznie wpływał na samopoczucie. Owe „mysie" niedoróbki były jednak jedynym elementem przypominającym mi, iż zajmowałem się wersją beta.

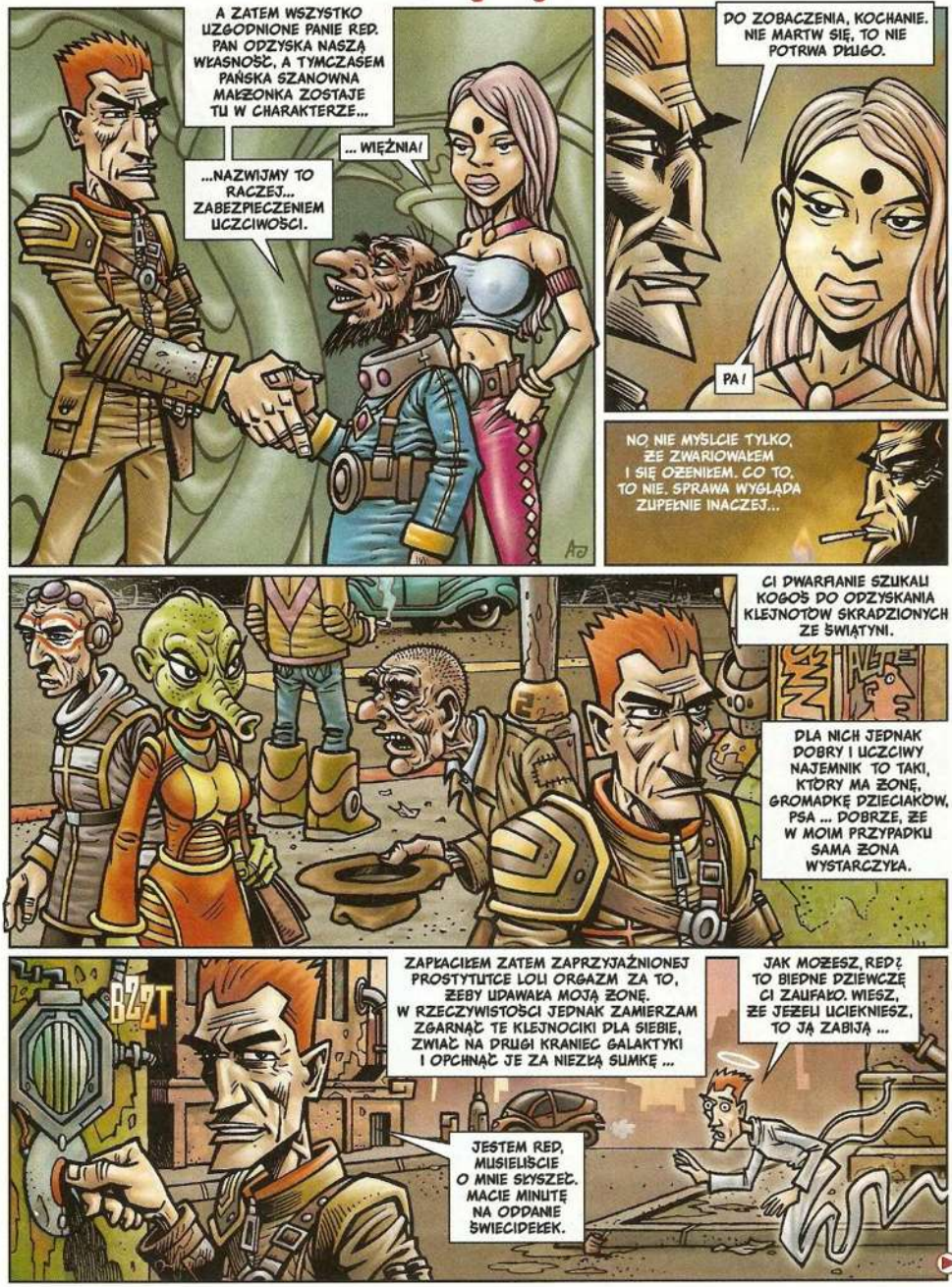
**Proporcje między założeniami, grywalnością a poziomem AI są więc dopasowane perfekcyjnie.**

**Will Rock** daje dokładnie to, co obiecuje, i w tym sensie jest grą perfekcyjną, gdyż sięgając po niego wiem, na co się decyduję i – co ważniejsze – właśnie to dostaję. Jeśli zatem ktoś świetnie bawił się ***Serious Samem***, z równą frajdą nacieszy się **Will Rockiem**. ❐

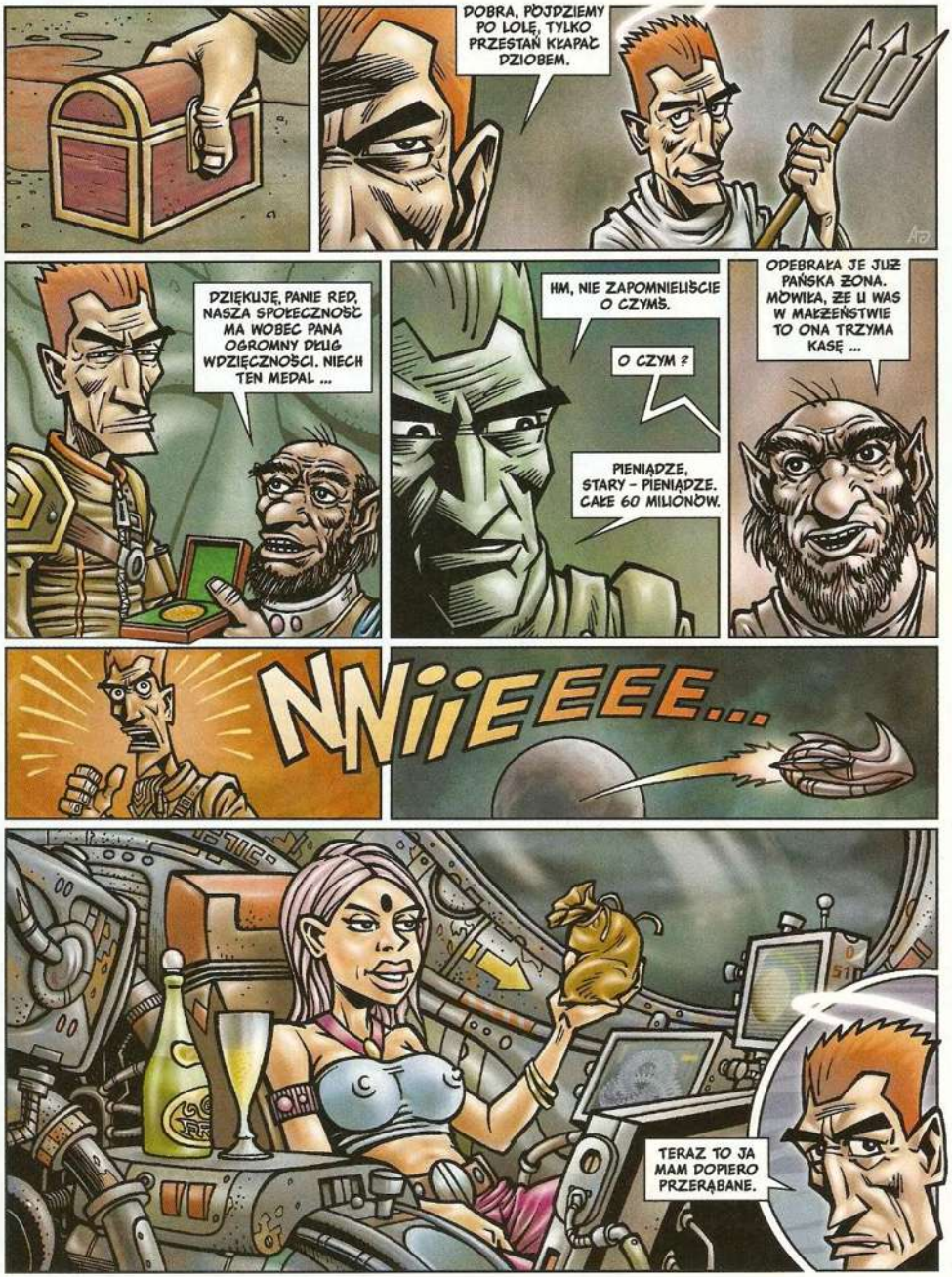
**data wydania: : czerwiec**
**http://www.will-rock.com/**

# Sumienie odnajduje Reda

rysunki: Andrzej Janicki
scenariusz: Maciej Jasiński



BIEDNE DZIEWCZĘ... TY WIESZ, ILE ONA SOBIE ŻYCZY ZA KWADRANS, NIE MÓWIĄC JUŻ O CAŁEJ GODZINIE?
TU SIĘ LICZĄ ZASADY. ZOSTAWIANIE JEJ JEST NIEUCZCIWE.
BWOUM
ZAMKNIJ SIĘ. RED ZAWSZE DBAŁ TYLKO O SIEBIE.
WIDOCZNIE SŁUCHAŁ ZŁYCH DORADCÓW.
BOAM BOAM
A TEN DRUGI, GDZIE SIĘ PODZIAŁ ?
MUSIAŁ JUŻ WRACAĆ DO SIEBIE. A ZATEM, TAK JAK MÓWIŁEM, IDZIEMY PO LOLĘ ORGAZM.


DOBRA, POJDZIEMY PO LOLĘ, TYLKO PRZESTAŃ KŁAPAĆ DZIOBEM.
DZIĘKUJĘ, PANIE RED. NASZA SPOŁECZNOŚĆ MA WOBEC PANA OGROMNY DŁUG WDZIĘCZNOŚCI. NIECH TEN MEDAL ...
HM, NIE ZAPOMNIELIŚCIE O CZYMŚ.
O CZYM ?
PIENIĄDZE, STARY – PIENIĄDZE. CAŁE 60 MILIONÓW.
ODEBRAŁA JE JUŻ PAŃSKA ŻONA. MÓWIŁA, ŻE U WAS W MAŁŻEŃSTWIE TO ONA TRZYMA KASĘ ...
NNiiEEEE...
TERAZ TO JA MAM DOPIERO PRZERĄBANE.

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | ROCKSTAR NORTH | TAKE 2 | – | – |

Bazyl

# GRAND THEFT

## Żyć i umrzeć w mieście zbrodni

**Ostatnie dwa lata to wspaniały okres dla firmy Take 2 Interactive, która najpierw zarobiła miliony dolarów na *Grand Theft Auto 3*, a mniej więcej rok później zdobyła kolejny dolarowy Mount Everest za sprawą Grand Theft Auto: Vice City. Od zeszłego roku gra ta sprzedała się w ponad 8 milionach egzemplarzy na konsolę Playstation 2, natomiast od miesiąca dostępna jest również na PC.**

Nauczony doświadczeniem zwykłem uważać, że to, co dobre na konsole, rzadko bywa udane na PC. Rzadko nie znaczy jednak nigdy, czego przykładem jest właśnie **Grand Theft Auto: Vice City**. Program ten kontynuuje koncepcję gry oryginalnego *GTA 3*, z tą jednak różnicą, że zamiast ponurego Liberty City mamy tętniące życiem i rozświetlone neonami tytułowe Vice City. Głównym bohaterem gry jest niejaki Tommy Vercetti, bandzior, który opuściwszy więzienie zostaje wysłany przez swoich szefów do Vice City. Ma robić dla nich ciemne interesy, ale już przy pierwszym podejściu – transakcji kupna narkotyków – daje się zaskoczyć. Traci i pieniądze i towar, czym wywołuje napad apopleksji swojego szefa. Jeśli chce zachować życie, musi wszystko odzyskać.

### SAM W WIELKIM MIEŚCIE

Na początku swej przestępczej kariery w Vice City, Tommy jest sam jak palec, na dodatek bez pieniędzy. Szczęśliwie, zapotrzebowanie na oferowane przez niego usługi jest duże, a w miarę rozwoju akcji pojawiają się coraz to nowi „pracodawcy". Co więcej, niektóre z dzielnic miasta zamknięte na początku gry, po jakimś czasie otwierają przed Tommym swoje bramy, co oznacza możliwość skontaktowania się z jeszcze większą liczbą podejrzanych typów. Jednocześnie należy pamiętać, że Tommy ma wolną rękę: może wykonywać kolejne zadania, za co otrzymuje bardzo konkretne pieniądze albo ruszyć na podbój miasta bez jakiegoś sprecyzowanego planu. Vice City oferuje wiele atrakcji, poczynając od samochodów swoich bogatych mieszkańców, które można im w dowolnym momencie zabrać, poprzez nocne kluby, a na różnorodnych zadaniach niezwiązanych z głównym wątkiem gry kończąc. Do wielu budynków można wejść, ukraść praktycznie każdy pojazd, szaleć po szerokich ulicach miasta wywołując wściekłość drogówki, w końcu zastrzelić każdego, kto wyda się Tommy'emu podejrzany., To ostatnie przewinienie powoduje gwałtowną reakcję policji, która będzie starała się zatrzymać Tommy'ego na wszelkie możliwe sposoby. Kto grał w **Grand Theft Auto**, wie, jak to się kończy: coraz więcej gliniarzy, coraz więcej trupów, helikoptery, SWAT,

# AUTO: VICE CITY

wozy pancerne, i tak dalej. Tommy może długo się bronić, jednak życie jest łatwiejsze, gdy uda mu się szybko zmienić ciuchy lub znaleźć jakiś warsztat, w którym wóz Tommy'ego zmieni kolor lakieru. Po takiej operacji gliniarze zapominają, kogo gonili. Nie jest to zbyt sensowne, ale też daleki jestem od nazwania **Vice City** grą realistyczną. Tutaj liczy się głównie dobra zabawa, a tej na pewno będziesz miał sporo, próbując uciec ścigającym Cię radiowozom, ominąć blokady drogowe i w całym tym zamieszaniu znaleźć lakiernika. Jeśli mimo czynionych wysiłków zostaniesz jednak zatrzymany bądź zabity, wciąż możesz wyjść cało z opresji, jeśli tylko masz pieniądze. Spora ich część zniknie, wydana na łapówki i lekarzy (stracisz też całą swoją broń), ale będziesz mógł grać dalej.

## REKINY BIZNESU

Gdy atrakcje Vice City w końcu Ci się znudzą, będziesz chciał natomiast dowiedzieć się, kto ukradł Twoje pieniądze, znak to, że czas brać się do roboty. Czekające Tommy'ego zadania są szalenie zróżnicowane, podobnie jak dobrzy ludzie, którzy proszą go o załatwienie tego czy innego drobiazgu. Na swej drodze Tommy spotka między innymi tropionego przez francuskie służby specjalne pułkownika Juana Garcia'e Corteza, niejakiego Avery'ego Carringtona, przedsiębiorcę budowlanego rodem z Teksasu, który z pomocą ładunków wybuchowych dba o swoją dominująca pozycję w Vice City, kokainowego barona Ricardo Diaza, mającego obsesję na punkcie swojej najszybszej w mieście motorówki, czy nawet gwiazdę filmów porno Candy Suxx. Trzeba jasno powiedzieć, że w realnym świecie mało kto ma szanse, żeby poznać tak szanowane osobistości.

Drobiazgi, o jakie proszony jest Tommy, to między innymi pozbycie się kłopotliwej żony, której powinien przytrafić się wypadek samochodowy, zburzenie wielkiego biurowca, zapobieżenie napadowi na bank, gdyż należy on do znajomego, czy nawet kradzież czołgu należącego do Gwardii Narodowej. Niektóre z tych zadań Tommy musi wykonać, jeśli chce pchnąć naprzód śledztwo dotyczące skradzionych mu pieniędzy i narkotyków, inne służą tylko zabawie lub zdobyciu gotówki. W sumie gra oferuje ponad 50 misji, a ich olbrzymia różnorodność to jeden z głównych atutów Vice City. Ponadto im dalej w las, tym zadania stojące przed Tommym stają się coraz bardziej skomplikowane, zaczynają pojawiać się nieprzewidziane sytuacje i kolejne cele do osiągnięcia w ramach tego samego zadania. Nudzić się tutaj nie sposób.

## GAZ DO DECHY

Ponieważ Vice City to bardzo duże miasto, w swoich misjach Tommy praktycznie zawsze potrzebował będzie jakiegoś środka transportu – samochodu lub motoru, choć czasami zdarzy mu się również lecieć helikopterem lub płynąć szybką motorówką. Każdy z wielu rodzajów samochodów, jakie poruszają się po ulicach Vice City, prowadzi się inaczej, aczkolwiek wszystkie zachowują się bardzo realistycznie. Wykonanie zakrętu o 360 stopni jest dość proste, gdy prowadzi się Corvettę, ale prawie niemożliwe za kierownicą minivana. Motory również „prowadzą" się w realistyczny sposób, pozwalają osiągać przy tym olbrzymie prędkości i można nimi wjechać tam, gdzie na pewno nie zmieści się żaden samochód.

Jeżdżąc po mieście bez jakichkolwiek hamulców (dosłownie i w przenośni) nie da się oczywiście uniknąć wypadków. Kolejne uderzenia odznaczają się na maskach samochodów coraz większą liczbą wgnieceń, stłuczonych szyb, odpadających elementów karoserii. To samo dotyczy motorów, aczkolwiek ryzyko wypadku jest w ich przypadku odpo-

**MOIM ZDANIEM**

**Mariusz Puzynowicz**

Programiści z **Rockstar Games** dokonali rzeczy niemożliwej – stworzyli grę, która jest lepsza od ***GTA3***. Grając w ***Vice City*** miałem wrażenie, że oto przeniosłem się na plan serialu Miami Vice. Wszystko tu się kojarzy z Miami – kolory, palmy, czy wreszcie czarnoskóry pomocnik, który przypomina filmowego Ricarda Tubbsa. Poza tym do dyspozycji gracza oddano nowe bronie – jak miecz samurajski czy młotek. Jest więc czym wyrywać chwasty miejskiego marginesu. Można także przejechać się motorem, co jest niesamowitym przeżyciem. No i miasto zyskało na wielkości, oferując możliwość wchodzenia do wnętrza budynków. A to, co wygadują ludzie w stacjach radiowych, jest niepojęte! Tego trzeba posłuchać! Osobiście **Vice City** to dla mnie, już teraz, jeden z kandydatów na grę roku.

**MOJA OCENA**

**GTA: Vice City** nie jest realistyczną grą, liczy się w niej tylko to, żeby gracz czerpał z niej jak najwięcej przyjemności. Inna sprawa, że nie ma sensu naprawiać popsutego wozu, bo wystarczy zaczekać, aż pojawi się inny, wyrzucić jego kierowcę i jechać dalej.

## UROKI WIRTUALNEGO ŚWIATA

Oryginalne ***Grand Theft Auto 3*** było krytykowane (acz niezbyt mocno) za oprawę graficzną. Chodziło o to, iż, Liberty City wyglądało po prostu ponuro. Na tym tle Vice City może zauroczyć. Wygląda jak kopia Miami z mnóstwem palm rosnących przy drogach, plażami, portem, dzielnicą biznesową usianą drapaczami chmur i rozległymi dzielnicami szykownych domów. Trudno to wyjaśnić, ale jeżdżąc po mieście, naprawdę ma się wrażenie, że człowiek nagle znalazł się w jakiejś wielkiej metropolii położonej nad morzem karaibskim. Oczy cieszą też różne drobne smaczki. Przez większą część dnia jaskrawo świeci słońce, im bliżej wieczora jednak, tym staje się ono coraz bardziej czerwone. W końcu zniża się tuż nad krawędź oceanu, dosłownie oślepiając swym blaskiem. Widok jest tak fantastyczny, że nadawałby się na pocztówki. Później, gdy całkowicie zapadnie już zmrok, zapalają się latarnie wzdłuż ulic, a dziesiątki neonów zaczynają kusić feerią barw, zapraszając do hoteli, barów, nocnych klubów, itp. Zaczyna się nocne życie w Vice City.

Wirtualny świat stworzony przez twórców gry jest tym pełniejszy, że prócz pór dnia, występuje w nim również zmienna pogoda. Co jakiś czas nad miasto nadciągają czarne chmury, z których lecą wielkie krople deszczu. Gdy widzi się budynki skryte za zasłoną deszczu, człowiek ma ochotę biec po parasol. Zmiany pogody zapowiadane są w wielu stacjach radiowych, nadających w Vice City, które ostrzegają na przykład o zbliżających się huraganach. Radio w Vice City to jednak nie tylko prognozy pogody, ale przede wszystkim doskonała muzyka. Każda z pośród ośmiu stacji dostępnych w **VC** oferuje inny rodzaj muzyki: latynoamerykańską, rock, nastrojowe ballady, disco. Jest nawet jedna czy dwie stacje, w których na okrągło puszczane są rozmowy z „interesującymi" ludźmi. Część z tych audycji jest przezabawna, zwłaszcza biorąc pod uwagę tematy rozmów. Najwspanialsza jest jednak muzyka. Tylko w tej grze posłuchać można oryginalnych utworów najsławniejszych wykonawców lat osiemdziesiątych, takich jak Michael Jackson („Billie Jean" – kto to jeszcze pamięta?), Inxs, Electric Light Orchestra, Ozzy Osbourne, Run DMC, Slayer, Anthrax, Toto, Kate Bush, Tears for Fears, Frankie Goes to Hollywood i wielu innych. Słuchając tych przebojów miałem wrażenie, że cofam się do czasów, gdy miałem zdecydowanie mniej lat niż teraz, a na moim biurku królowało ZX Spectrum. Nie skłamię, jeśli powiem, że rola muzyki w tworzeniu klimatu gry jest olbrzymia.

wiednio większe, podobnie jak obrażenia, jakie może odnieść Tommy. Niewątpliwym ułatwieniem dla graczy jest fakt, iż najbardziej nawet zniszczony samochód czy motor zachowuje zdolność ruchu, co najwyżej mogą pojawiać się pewne trudności w kierowaniu. Jak powiedziałem,

Bez niej Vice City nie miałoby połowy tego uroku, jaki posiada. A jeśli ktoś poczuje się niezaspokojony, może po prostu dodać do gry swoje własne pliki mp3, budując osobistą kolekcję hitów.

Mówiąc o oprawie dźwiękowej nie można zapomnieć o jeszcze jednym, bardzo istotnym elemencie gry. Głosów jej licznym bohaterom użyczyły największe sławy Hollywood: Ray Liotta – wcielający się w postać Tommy'ego, Burt Reynolds, Dennis Hopper czy Philip Michael Thomas, którego pamiętamy z Miami Vice. Swoje trzy grosze dorzuciła nawet Jenna Jameson. Pieniądze zainwestowane w wynajęcie tych gwiazd z pewnością nie zostały zmarnowane, gdyż dzięki nim pierwszoplanowe postaci Vice City są niezwykle charakterystyczne. Jest to chyba jedyna gra, w której po kilka razy oglądałem wszystkie sekwencje filmowe (zrobione z użyciem silnika gry) tylko dlatego, że chciałem posłuchać, w jaki sposób one mówią. Gorzej, aczkolwiek i tak bardzo dobrze, prezentuje się oprawa graficzna gry. Jak już powiedziałem, oszałamiające wrażenie robi samo miasto – zwłaszcza, gdy obserwuje się zmiany pór dnia czy pogody. Bardzo dobrze wyglądają wszystkie pojazdy, zaś urozmaiceniem Vice City są różnego rodzaju charakterystyczne miejsca w rodzaju portu, pałacu Ricardo Diaza, czy nawet plaży (miasto widziane od strony morza robi chyba największe wrażenie). I wszystko byłoby świetnie, gdyby nie to, że występujące w grze postacie są jak na obecne czasy zbyt kanciaste, co jest tym bardziej bolesne, że w mieście roi się od roznegliżowanych panienek i facetów uprawiających jogging. Zdecydowanie nie pasują do otoczenia. Druga bolesna sprawa to fakt, iż w całym Vice City żyje chyba tylko z 10 różnych ludzi, posiadających za to setki klonów. Szkoda, że wśród populacji Vice City nie ma większej różnorodności.

## DROBNE SMACZKI

Te dwie uwagi to prawie wszystko, co mogę powiedzieć nieprzychylnego pod adresem nowego **GTA**. Zalet jest zdecydowana większość, w tym takie drobne jak na przykład superkrótki czas ładowania sejwów i doczytywania nowych obszarów miasta. Kilka sekund i już można grać dalej. Słowa uznania należą się również programistom – **Vice City** nie zawiesiło mi się ani razu, choć gram od wielu dni. Za zaletę gry mogę uznać nawet nietypowy system sejwowania. Jest to możliwe tylko w wybranym budynku w mieście, do którego za każdym razem musisz po prostu pojechać. Nie można robić sejwów w trakcie wykonywania misji. Krytykowany był za to ***Hitman***, jednak w **Vice City** nie ma to takiego znaczenia, ponieważ misje są w większości przypadków krótkie – nawet jak zawalisz sprawę, nic straconego. Zaletą tego systemu jest zaś fakt, iż niesamowicie wzrasta napięcie – całe zadanie musisz wykonać za jednym zamachem.

Na sam koniec jeszcze słowo przestrogi. Podobnie jak oryginalne ***Grand Theft Auto 3***, **Vice City** nie jest grą łagodną. Krew leje się tu gęsto, narzędzia zbrodni są bardzo zróżnicowane (od samochodów i karabinów po samurajskie miecze i kije do gry w golfa), najgorsze jest jednak to, iż gra niejako narzuca punkt widzenia bandyty – każdego można zabić, przejechać, okraść, trzeba tylko uważać, żeby nie dać się złapać. W USA już od dawna trwa wielka debata na temat wpływu gier na przestępczość młodocianych i ***GTA 3*** oraz **Vice City** są chyba najczęściej używane jako argument przeciwko grom. Na pewno nie jest to gra na pierwszą komunię. ❐

## ZNAJ KONSEKWENCJE SWOICH CZYNÓW

To, jak bardzo stróże prawa chcą złapać Tommy'ego, obrazuje sześć gwiazdek widocznych u góry ekranu. Gdy zapala się jedna, dwie – nie ma się czym przejmować, gdyż gliniarze próbujący go pobić pałkami są raczej niegroźni. Przy trzeciej gwiazdce mentalność policji radykalnie się zmienia. Każdy gliniarz, który zobaczy Tommy'ego, będzie do niego strzelał. Pojawią się blokady uliczne, a na niebie zacznie krążyć helikopter z silną obstawą w środku. Do akcji wejdą również gliniarze ubrani po cywilnemu. Przy czwartej gwiazdce na scenę wkroczy SWAT. Piąta gwiazdka oznacza, że Tommy będzie musiał zmagać się z agentami FBI uzbrojonymi w MP5. Przy szóstej, do akcji wkracza wojsko. Na ulicach pojawiają się czołgi, a jedyną skuteczną na nie metodą jest użycie miotacza ognia lub koktajli Mołotowa.

Oczywiście, zawsze możesz zajechać swoim wozem do lakiernika, zmienić kolor i już po kłopocie. To pozbawi Cię jednak uciechy uczynienia z Vice City drugiego Stalingradu.

**9**

OCENA

**REWELACJA**

http://www.rockstargames.com/vicecity

Wymagania minimalne:

Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:

Pentium 4/1.8 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

**plusy**

+ olbrzymie miasto do penetracji
+ zróżnicowane zadania
+ doskonała oprawa dźwiękowa

**minusy**

– kanciaste postacie
– brak trybu multiplayer

**W SKRÓCIE**

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | FROG CITY | GOD GAMES | - | - |

# TROPICO 2: PIRATE COVE

baRTeS

## Trudne życie króla piratów

**Dwa lata temu połowę wakacji przesiedziałem nad *Tropico*, co było wyczynem równie fascynującym dla mnie samego, co zupełnie niezrozumiałym dla otoczenia. Nawet wśród zapalonych graczy, *Tropico* nie wszędzie znalazło zwolenników. Lecz mnie nie przeszkadzało na długie godziny znikać w rajskiej atmosferze tropikalnej wyspy, wśród rytmów latynoskich Lou Begi i coraz to nowych problemów społecznych, politycznych i infrastrukturalnych. Na stole stała szklanka zimnego napoju, a tymczasem za oknem żar lał się z nieba. Czy taki klimat da się odtworzyć?**

Takie pytanie krążyło po mojej głowie, gdy zasiadałem do **Tropico 2: Pirate Cove.** Już na starcie część owej atmosfery dało się odbudować – znów temperatura za oknem sięgała 30 stopni w cieniu. Włączyłem grę i poczułem się z miejsca jak w domu, **Tropico 2** nie wprowadziła bynajmniej żadnych rewolucyjnych zmian w stosunku do swojej znamienitej poprzedniczki. I od razu uprzedzając pytanie czytelnika powiem, że to, czy wierność oryginałowi przypadnie do gustu graczom, czy nie, zależy od jednego, oczywistego warunku. Jeśli ktoś polubił pierwszą część ***Tropico***, to i przy **Pirate Cove** spędzi sporo czasu. Z drugiej strony gra **Frog City** nie ma większych szans na przekonanie do siebie Tropico-sceptyków.

### MIESZANKA SPOŁECZNA

Nie ulega wątpliwości, że największa zmiana dotyczy umiejscowienia gry w czasie. O ile w ***Tropico*** zarządzałeś wyspą z czasów nam współczesnych, to w **Pirate Cove** cofasz się o 350 lat wstecz na Wyspy Karaibskie. Struktura społeczna mieszkańców także uległa radykalnej zmianie i w miejsce w miarę spokojnej, homogenicznej społeczności z części pierwszej, pojawiła się mieszanka wybuchowa, składająca się z piratów różnej maści oraz pojmanych przez nich więźniów, siłą trzymanych na wyspie.

Najważniejszym trybem rozgrywki w **Tropico 2: Pirate Cove** jest kampania, na którą składa się szesnaście misji o wzrastającym poziomie trudności. W pierwszych z nich otrzymujesz znaczącą pomoc od niejakiego pana „Smitty", starego wygi, który bardzo dobrze rozumie potrzeby swoich pirackich kompanów i podpowiada Ci właściwe ruchy. Osobiście mam zastrzeżenia do jego porad, a to dlatego, że po pierwsze są schematyczne, a po drugie często spóźniają się w stosunku do ruchów gracza: kilka razy zdarzyło się tak, że powtarzając tę samą mapę, uprzedzałem rady Smitty'ego, wznosząc sugerowany poprzednim razem budynek, a Smitty i tak potem ponownie radził mi jego postawienie. Mimo to – dobrze, że taki Smitty istnieje, gdyż nieobeznani z grą użytkownicy szybciej poznają reguły zabawy.

Wątek rozwijany przez kampanię nie jest ani nowatorski, ani przesadnie wciągający. Ot, zwyczajnie, uciekasz z niewoli, lądujesz na wyspie pełnej piratów, a że okazujesz się pomysłowym gościem, to szybko stajesz się zarządcą wyspy. Poza trybem kampanii znajdziesz tu jeszcze pojedyncze scenariusze oraz „sandbox", w którym sam ustalasz warunki rozgrywki, w tym

rozmiar mapy, jej strukturę geologiczną itd. Początkującym graczom pozwolono jeszcze pobawić się w trybie nauki, z kolei majsterkowicze mogą zbudować własne mapy przy użyciu dość skomplikowanego edytora.

## POWTÓRKA Z ROZRYWKI

Na pierwszy rzut oka „tropikowy" wyjadacz może doznać uczucia déja vu. Interfejs oraz wygląd wyspy są niemalże identyczne jak ich poprzednicy z oryginalnego ***Tropico***. Ma to, rzecz jasna, swoje plusy – lekko tylko zmieniony interfejs pod względem grafiki, posiadający identyczne zakładki i zbliżone funkcje pozwala szybko zrozumieć prawidła rządzące grą. Z drugiej strony wytknąć można wady takiego podejścia. Pojęcia nie mam, dlaczego wyspa musi ciągle wyglądać jak idealna kopia wszystkich innych map z tego i poprzedniego wydania ***Tropico***. Amatorom wizu-

aliów ten stan rzeczy pewnie szybciutko się opatrzy i znudzi. Mnie osobiście, choć nie należę do grupy graczy przywiązującej największą wagę do grafiki, ten aspekt też nie przypadł do gustu, tym bardziej, że nadal nie ma co liczyć na jakieś efekty pogodowe (czy na Karaibach naprawdę nigdy nie pada i nie ma huraganów?), że o cyklu dzień/noc nie wspomnę.

## KU OGÓLNEMU ZADOWOLENIU

Z obecności nowinek zaczniesz sobie zdawać sprawę w miarę upływu czasu. Przede wszystkim masz teraz inne priorytety, a mianowicie szczęście swoich piratów oraz posłuszeństwo i poczucie ładu u więźniów. Utrzymanie obu pasków zadowolenia (pomarańczowy i srebrny po lewej stronie interfejsu) na wysokim poziomie to zadanie niesłychanie trudne, a to z powodu ograniczonego dostępu do siły roboczej. I to właśnie jest największa zmiana w stosunku do ***Tropico 1***, gdzie problemu z pracownikami nie było. W **Pirate Cove** często zdarzały mi się zastoje produkcyjne, ponieważ w postawionych budynkach nikt nie pracował. Jedyny sposób zaradzenia takiemu zatorowi jest wysłanie swojego okrętu, aby najechał okoliczne osady i porwał nowych pracowników. W pierwszych fazach zabawy na każdej mapie jest to spory problem, zanim bowiem zbudujesz dok, statek, budynek przetwórstwa żywności oraz uzupełnisz zapasy, poziom szczęśliwości może niebezpiecznie się obniżyć. A stąd już tylko krok do buntu i końca Twoich rządów. Dodatkowy problem jest z drewnem, podstawowym surowcem do wszelkiej produkcji (to kolejna zmiana w stosunku do ***Tropico***, gdzie podstawą były pieniądze).

Słów kilka należy się samym piratom, wszak to oni są głównymi bohaterami **Tropico 2: Pirate Cove**. Aby zapewnić im szczęście, musisz zadbać o stały dopływ trunków, żywności, broni, tytoniu oraz uciech cielesnych. Jakże by inaczej, wyjęte spod prawa rzezimieszki mają czasem ochotę na „damę do towarzystwa". Gdy piraci nie piją, nie jedzą i nie sypiają z damami lekkich obyczajów, to lubią wyruszyć swym statkiem na podbój okolicznych wysp. Niestety, nie możesz osobiście sterować swoimi okrętami, jednak masz wpływ na obsadę załogi statku, a także możesz wyznaczyć jego cele, na przykład atakowanie innych jednostek przy użyciu podstępu z fałszywą flagą, najeżdżanie sąsiednich wysp, plądrowanie osad itd. Każdy z Twoich marynarzy ma swoje indywidualne cechy wpływające na ogólne możliwości bojowe, a najważniejszym z piratów jest oczywiście kapitan okrętu, który posiada takie cechy, jak odwaga, przywództwo, lojalność, sława.

## UWAŻAJ NA WIĘŹNIÓW

Inne postępowanie staje się udziałem więźniów. Jeśli nie chcesz mieć z nimi problemów, to musisz tak sterować ekonomią i polityką swojego państwa, by Twoi „niewolnicy" równocześnie się Ciebie bali, ale z drugiej mieli poczucie, że na wyspie panuje ład i porządek. Pierwszy z warunków osiągniesz przy pomocy odpowiednich struktur i edyktów. Postaw tu i ówdzie szubienicę albo memento w postaci wiszącego kościotrupa, lub też wydaj edykt o przypadkowych egzekucjach, a nikt nie śmie nawet pisnąć o buncie.

Wspomniałem już o edyktach i warto zauważyć, że jest ich o wiele więcej niż w ***Tropico***, między innymi dlatego, że tym razem będziesz musiał swe stosunki dyplomatyczne układać z trzema krajami (Francja, Hiszpania, Anglia). Wśród edyktów znajdują się naprawdę pomysłowe, jak na przykład uwolnienie wszystkich więźniów danej narodowości. Co to oznacza? Ano, może się okazać, że w podjęce dany kraj stanie się Twoim patronem, co powoduje, że pozostałe dwa nie będą mogły Cię tak łatwo zaatakować.

Nie można nie wspomnieć o muzyce, która jest równie ciekawa, jak w części pierwszej i stanowi piękne tło dla rozgrywki. Kolejne podobieństwo to zamiłowanie do statystyk, których jest równie dużo, choć tym razem chyba odrobinkę mniej przejrzyste. Powtórzę raz jeszcze: jeśli lubiłeś ***Tropico 1***, to **Pirate Cove** przypadnie Ci do gustu. Z całego serca polecam tę grę fanom serii. ❐

### plusy

+ genialny soundtrack
+ dużo trybów rozgrywki
+ ciekawe rozwiązania ekonomiczne i polityczne

### minusy

– brak większych innowacji graficznych
– może znużyć mniej zapalonych fanów

### W SKRÓCIE

**8**

OCENA

★★★½ ★★★★½ ★★★★

**NIEZŁA JAZDA**

http://www.tropico2.com

**Wymagania minimalne:**

Pentium 3/500 MHz, Windows 98/Me/XP, 64 MB RAM, CD-ROM x 8, karta graficzna 16 MB

**Wymagania zalecane:**

Pentium 4/1.0 GHz, 256 MB RAM

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | POLSKA | CODEMASTERS | CODEMASTERS | CD PROJEKT | 99,90 PLN |

baRTeS

# COLIN MCRAE RALLY 3.0

## W Codemasters pojechali na wstecznym

**Kiedy przeszło dwa lata temu zachwyciłem się drugą częścią gry rajdowej Colin McRae Rally i swoje bardzo pozytywne odczucia przelałem na papier w postaci recenzji, napotkałem kilka krytycznych głosów, które twierdziły, że moje spojrzenie wykrzywione zostało przez różowe okulary, które pewnie nosiłem na nosie grając w Colina. Ja jednak nadal twierdzę, iż Colin Mc Rae Rally 2.0 to najlepsza gra rajdowa w historii gatunku, a po części trzeciej spodziewałem się jeszcze mocniejszego uderzenia. Niestety, zawiodłem się.**

Od razu zaznaczę, że podszedłem do tej gry jako fan serii, który wiele godzin spędził przy obu dotychczasowych wcieleniach. Gdybym był nowicjuszem, który po raz pierwszy zasiadł do Colina, to zapewne zarówno ocena, jak i werdykt byłyby diametralnie inne, bardziej pozytywne. Nie oznacza to wszak, że uważam, iż **Colin McRea Rally 3.0** to gra słaba. Wręcz przeciwnie, to nadal mocny punkt w swojej kategorii, ale w tym konkretnym przypadku odbiorca miał pewne prawo oczekiwać o wiele więcej.

### RZEPRASZAM, CZY JEST TU JAKIŚ TESTER?

**Codemasters** nade wszystko padła ofiarą własnej, nieco dziwacznej i denerwującej polityki. Czy to kierowani skłonnością do tajemniczości, czy też zwyczajną arogancją, twórcy nie pozwolili nam przez praktycznie cały proces produkcji choćby na chwilę bliżej spojrzeć na ich dzieło. Wszystkie szczegóły i informacje trzymano w tajemnicy, nie pojawiło się najmniejsze nawet demo, nie licząc tego, które znalazło się w sieci dosłownie na miesiąc przed premierą, kiedy już było o wiele za późno, by radykalnie coś zmienić. Stąd wszelkie informacje zwrotne z wychwyconymi usterkami oraz błędami musiały pochodzić jedynie z wewnętrznych testów i jak się okazało, był to elementarny błąd – moim zdaniem za fazę testów beta **Codemasters** należy się wielka dwója, wypisana czerwonym flamastrem.

Diabeł tkwi w szczegółach, a w **Colinie McRae Rally 3.0** takich rogatych stworów widziałem nadspodziewanie spore ilości. Największy z nich, Lucyfer niemalże, to kwestia napraw w trakcie zawodów mistrzowskich. Kto u licha wpadł na pomysł, żeby naprawy odbywały się automatycznie, bez absolutnie żadnej ingerencji ze strony gracza? Jak rozumiem, przesłanką kryjącą się za tą decyzją jest fakt, iż w prawdziwych rajdach, w trakcie przerw między etapami, kierowcy oddają brykę swoim mechanikom, a sami udają się na spoczynek. Jednak, panowie twórcy, nie tutaj należało szukać realizmu! Przecież to właśnie decydowanie, które elementy naprawiać, a które zostawić uszkodzone, w dużym stopniu stanowiło o uroku poprzednich części Colina. Tymczasem tutaj jesteśmy bierni i bezsilni, pozostaje nam jedynie przeczytać raport z garażu i stawić się na starcie do kolejnego etapu specjalnego.

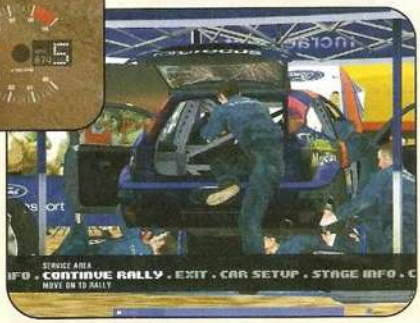
Kolejny ogoniasty stwór wychylił się spomiędzy trybów zabawy i dotyczy braku opcji „arcade". Zdaję sobie sprawę, że wyścigi z kierowcami sterowanymi przez komputer w drugiej części nie były może idealnie dopracowane, czegoś im tam brakowało, jednak całkowita rezygnacja z tej opcji to zdecydowanie krok w tył,

dla mnie absolutnie niezrozumiały. Moim zdaniem w niczym tej straty nie rekompensuje opcja dla kilku graczy na jednym komputerze, która zresztą z daleka pachnie konwersją z konsoli. A gdyby ktoś wątpił, że z praktycznie niezmienioną wersją z PS2 mamy do czynienia, to skromnie nadmienię jeszcze, że w **Colinie McRae Rally 3.0**. nie ma

opcji gry przez internet, a to już jest po prostu skandal. Przy takiej popularności tytułu na całym świecie na pewno znalazłyby się tysiące graczy, którzy zechcieliby się zmierzyć z innymi sieciowo. W naturalny i logiczny sposób pojawia się tedy proste zapytanie o dostępne opcje - a są one tylko dwie: mistrzostwa i pojedynczy wyścig. Po prostu rewelacja.

## COŚ MI TU NIE GRA

Pomniejsze diabełki siedzą w detalach graficznych i dźwiękowych. Po pierwsze, grafika jest rzekomo dostosowana do standardów DirectX 9, ale niespecjalnie to w trakcie samej gry widać. Efekty świetlne są takie sobie, a miejscami wręcz gorsze niż w części drugiej. Inna sprawa to otoczenie, a zwłaszcza drzewa. Z daleka robią one wrażenie trójwymiarowych, ale przy bliższym kontakcie zauważysz, iż niestety nadal są to nieszczęsne bitmapy. Pójdźmy dalej i spójrzmy na widownię. Cóż widzimy? Ano nic innego, jak dwuwymiarowe ludki, „wycięte z kartonu jak reklama makaronu". Najbardziej rozbawiła mnie publika na stadionach: wyobraź sobie rząd połączonych korpusów ludzi o jednakich wymiarach torsu i głowy, a będziesz mieć dokładny obraz tego dziwnego czegoś, co obserwuje Twoje rajdowe wyczyny. Kolejna sprawa to tekstury. Być może się czepiam, ale zarówno podłoże, detale wokół trasy, jak i krajobrazy stoją na co najwyżej takim samym poziomie, jak w ***Colinie 2.0.***, a chyba nie o to chodziło. Co do otoczenia tras, to moim zdaniem jest ono uboższe niż w części drugiej; o takich bogatych i ciekawych trasach, jak włoskie z poprzedniej edycji




możesz sobie tylko pomarzyć. Poza tym co jakiś czas pojawi się jeszcze jakiś mały „krzaczek", na przykład cień pojazdu znajdujący się powyżej samochodu, na skale obok trasy. Czy mam przez to rozumieć, że w **Colinie McRae Rally 3.0** słońce świeci czasami od dołu? O efektach pogodowych też zbyt wiele dobrego powiedzieć nie można, a już śnieg w Szwecji wygląda po prostu żałośnie.

Kończąc tę długą wyliczankę błędów wspomnę jeszcze kilka słów o muzyce i dźwiękach. Choć ogólnie nie jest z tym źle (choćby bardzo dobra muzyka przy rozpoczęciu gry), to znów tu i ówdzie można się mocno zdziwić: posłuchaj dźwięków podczas przejazdu przez drewniany most, a zrozumiesz, o co mi chodzi. Druga sprawa to odgłosy podczas pobytu w garażu naprawczym. Czy to tylko u mnie tak się dzieje, że słowa tam wypowiadane powtarzają się, tworząc coś na podobieństwo irytującego echa?

## VOLTA

Pora, aby wreszcie wychwycić jakieś pozytywy, inaczej wytworzy się fałszywe wrażenie, że **Colin McRae Rally 3.0** to słabiutka gra. Niewątpliwą gwiazdą programu jest odtworzenie modelu samochodu rajdowego. Tym razem skonstruowany on jest z około czternastu tysięcy wielokątów, podczas gdy w ***Colinie 2.0*** było ich zaledwie 800; jest to więc progres znaczny. Samochodów jest łącznie piętnaście, jednak podczas mistrzostw jeździ się oczywiście Fordem Focusem WRC (gra była już w bardzo zaawansowanej fazie produkcji, gdy Colin zmienił barwy klubowe). Podczas mistrzostw poznasz łącznie 56 tras usytuowanych w ośmiu krajach: Japonii, USA, Szwecji, Anglii, Grecji, Australii, Finlandii oraz Hiszpanii. Jak zatem widać, nastąpiły spore zmiany w doborze krajów. Ku mojej wielkiej rozpaczy nie ma już ani Kenii, ani Włoch - szczególnie tęsknię za tym drugim krajem i jego górzystymi trasami oraz częstymi burzami. Rajd danego kraju podzielony jest na dwa dni

z przerwą na naprawy, plus dodatkowy odcinek specjalny rozgrywany w okolicach stadionu. Odcinki specjalne rozpoczynają się w podobny sposób: widzisz krótką cut-scenkę z innymi samochodami ruszającymi na trasę, listę zawodników i kolejność po poprzednich odcinkach specjalnych. Następnie pojawia się widok z lotu ptaka, gdzie pokazany jest stan techniczny i poziom uszkodzeń Twojego pojazdu. Wreszcie

kamera ustawia się na miejscu startu (scena bogatsza w detale niż w części drugiej, lecz postacie obsługi technicznej zbyt statyczne) i ruszasz w bój.

Podczas jazdy masz do dyspozycji trzy widoki kamery: z wewnątrz samochodu, z poziomu maski oraz zza samochodu. Mimo iż nie jest to może wybór szeroki, to jednak nie można takiego rozwiązania uznać za błąd. Inne, udziwnione perspektywy kamery, które czasem pojawiają się w grach rajdowych, są bowiem po prostu bardzo niepraktyczne. Jedyna rzecz, do której się można przyczepić, to nienadążanie kamery „zza pleców" za ruchem samochodu. Czasem na ułamek sekundy widok Twój jest ograniczony przez liście drzewa lub też przy bardzo ostrym nawrocie widzisz swój samochód z boku. Nie byłoby to może denerwujące samo w sobie, jednak gra jest tak dynamiczna, że ten ułamek sekundy może Cię kosztować wypadnięcie z trasy. Jeśli chodzi o samą fizykę jazdy, to pewnie znów można godzinami dyskutować o tym, czy jest ona realistyczna, czy nie, a ilu znawców tematu, tyle pojawi się opinii. Koncentrując się jednak na samych subiektywnych wrażeniach z jazdy, to są one bardzo pozytywne, co nie dziwi o tyle, że już w ***Colinie 2.0*** jeździło się fantastycznie. Dosyć wyraźnie odczuwa się różnicę między jednym podłożem a drugim i przy takich trasach jak w USA, gdzie na jednym odcinku występują dwa różne typy nawierzchni, należy w dynamiczny sposób dostosować technikę jazdy do warunków na trasie.

## GARŚĆ POZYTYWÓW

Autorzy z **Codemasters** mieli też swoje dobre momenty podczas produkcji **Colina McRae Rally 3.0**. I tak na przykład w trakcie mistrzostw masz możliwość przetestowania swoich ustawień przed wyruszeniem na trasę rajdu, czego – o ile dobrze pamiętam – w poprzednich częściach nie było. Ciekawie rozwiązano ponadto kwestię ustawień technicznych samochodu: podobnie jak z trasami i samochodami, nie od razu masz dostęp do wszystkich elementów. Tak więc dobra jazda znacznie poprawi Twoje przyszłe szanse w kolejnych pojedynkach, ja na przykład odblokowałem opony na nawierzchnię piaszczystą dokładnie tuż przed startem do wyścigu w Stanach, gdzie akurat ten typ ogumienia oddał mi nieocenione usługi. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz ma o wiele większą motywację do zdobywania najwyższych laurów. Kolejnym aspektem, który trzeba zapisać na plus **Colinowi 3.0**., to obecność Nicky Grista, osobistego pilota „latającego Szkota". Facet ten sprawdza się w swojej roli doskonale, w idealnym momencie podając wskazówki dotyczące zakrętów i niebezpieczeństw na trasie. Po pewnym czasie tak się przyzwyczaiłem do jego głosu, że właściwie począłem jeździć intuicyjnie. Przełącz sobie zatem ustawienia na ręczna skrzynię biegów, wsłuchaj się w głos Grista, a zapewniam, że przyjemność z zabawy wzrośnie w bardzo znacznym stopniu.

## NIERÓWNO POD MASKĄ

Colin McRae Rally to tytuł bardzo nierówny. Z jednej strony o wielu rzeczach zapomniano, a z drugiej strony nadal gra ta potrafi wciągnąć. Gra wysyła też sporo sprzecznych sygnałów: jej płynność nie zmienia się nawet przy ustawieniu rozdzielczości na poziomie 1280x960 pikseli, tylko cóż z tego, skoro właściwie nie widać jakiejś znaczącej poprawy w jakości grafiki. Dodatkowo gra zajmuje aż 3,2 GB miejsca na dysku! Jeden z poważniejszych zarzutów, jaki można postawić temu tytułowi to to, że z dala pachnie od niego konwersją. **Codemasters** w bardzo brutalny sposób pokazała nam, pecetowcom, gdzie nasze miejsce, podając nam popłuczynę po Playstation i wciskając ją jako wielce oczekiwany hit. Powtarzam zatem raz jeszcze: **Colin Mc Rae Rally** to nie jest gra słaba, ale jako trzecia część najlepszej „rajdówki" w historii potwornie zawodzi, a ludzie z **Codemasters** powinni poważnie się zastanowić nad sensem swego sloganu reklamowego „genius at play". ❐

| plusy | minusy |
|---|---|
| + bardzo dobry pilot | – brak trybu sieciowego |
| + ponad 50 tras | – brak trybu „arcade" |
| + piękne modele samochodów | – automatyczne naprawy |
| | – ludzie i drzewa to nadal bitmapy |
| | – mnóstwo drobnych niedociągnięć graficznych i dźwiękowych |

**W SKRÓCIE**

**7**

OCENA

**WARTO ZAGRAĆ**

Wymagania minimalne:
Pentium 3/750 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB, CD-ROM x4, Win 98

Wymagania zalecane:
Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM, karta 3D 64 MB

http//www.codemasters.com/colinmcrae3

# HULK

## WPADNIJ W FURIĘ!

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-łotrem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.

Gra Incredible Hulk dostępna jest także na Game Boy Advance™

25 lokacji o niespotykanym poziomie interakcji - możesz zniszczyć wszystko co zobaczysz na ekranie.

Zmierz się z wrogami znanymi ze stron komiksu. Jednocześnie możesz walczyć nawet z 10 przeciwnikami.

Aż 45 kombinacji ciosów umożliwia rozprawienie się z wrogami.

Jako Bruce Banner przemykasz wrogów skradając się i maskując.

## ZAGRAJ W GRĘ - ZOBACZ FILM

PLAY

UNIVERSAL INTERACTIVE MARVEL UNIVERSAL PlayStation.2 XBOX PC CD GAME BOY ADVANCE

www.play-it.pl

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | NIVAL INTERACTIVE | CDV | CENEGA | – |

Dengar

# BLITZKRIEG

## Wojna wyjątkowo błyskawiczna

**Każdej strategii osadzonej w realiach II wojny światowej oczekuję z wielką ciekawością. Niestety, niedoścignionym wzorem w dalszym ciągu pozostaje, według mnie, trzecia część *Close Combat*. Blitzkrieg w pewnym sensie nawiązuje do koncepcji serii *CC*, nie traci jednocześnie charakteru typowej strategii czasu rzeczywistego.**

**Blitzkrieg** na pierwszy rzut oka przypomina ***Sudden Strike'a***. Skojarzenie to nasuwa się samo, ponieważ grafika i ukazanie pola walki wyraźnie wzoruje się na tym właśnie tytule. Z drugiej strony, w moim odczuciu twórcy **Blitzkriegu** dokonali sporego postępu w stosunku do ***Sudden Strike'a***, szczególnie jeśli idzie o grywalność.

**Blitzkrieg**, stosownie do obowiązującego obecnie trendu, odchodzi od schematu budowania bazy, tworzenia armii i niszczenia tej, którą wyprodukował przeciwnik. Rozgrywka ma bardziej taktyczny charakter, a o produkowaniu jednostek w ogóle nie ma mowy (poza obsługą dział). Rozwinięty jest za to aspekt rozwoju jednostek poprzez zdobywane doświadczenia i wymianę sprzętu na nowocześniejszy. Ponadto dodano wątek kariery dowódcy – czyli gracza.

Gra oferuje trzy kampanie, pojedyncze misje oraz tryb multiplayer. Najsmaczniejszym kąskiem dla większości graczy są oczywiście solowe kampanie – standardowo dowodzić można Niemcami, Rosjanami oraz Aliantami. Poszczególne misje nie są zbytnio zróżnicowane, a pierwsze dwa epizody każdej z nacji są wręcz bliźniaczo podobne i mają głównie treningowy charakter. Standardowym celem jest: zdobycie mostu, opanowanie stacji kolejowej czy też zajęcie jakiejś wioski. W trakcie gry zdarzają się dodatkowe, nieprzewidziane podczas odprawy sytuacje, na przykład konieczność odparcia pancernego kontrataku czy zlikwidowania ukrytych stanowisk ciężkiej artylerii. Mapy nie są rozległe i pokonanie niektórych epizodów wprawnemu strategowi nie zajmie więcej niż 5 minut. Gdyby mapy były kilkakrotnie większe, pojawiłoby się również o wiele więcej możliwości taktycznych manewrów. Mimo to, ten element rozgrywki jest stosunkowo mocno rozwinięty, a to dzięki różnorodności jednostek i ich możliwości działań.

### CZYM WALCZYĆ

Pod Twoją komendę oddano artylerię, jednostki pancerne i zmotoryzowane, piechotę, lotnictwo – jest więc w czym wybierać. W miarę rozsądnie zbalansowano siłę poszczególnych oddziałów. Pamiętam, że w ***Sudden Strike*** nawet ciężki czołg rozsypywał się w ciągu kilku

sekund. W Blitzkriegu, o ile nie nadzieje się on na kilka armat przeciwpancernych czy okopanych czołgów, to walczy znacznie dłużej.

Zważywszy na charakter gry, kilka słów wypada poświęcić każdemu rodzajowi wojsk. Piechotę ustawiać możesz w kilku trybach poruszania się – od ostrożnego czołgania aż po szturm. Nie kierujesz przy tym poczynaniami pojedynczych wojaków, lecz całymi oddziałami. Piechota nieźle walczy w okopach lub budynkach, jednak przeciw czołgom właściwie w każdych warunkach jest bezradna.

Artyleria to klucz do sukcesu. Bez wsparcia artyleryjskiego nie ma nawet co marzyć o pokonaniu ufortyfikowanych linii obronnych. Możesz przy tym wybierać między ostrzałem widocznych jednostek przeciwnika, ogniem kierunkowym czy ostrzałem defensywnym. Równie istotne są działka przeciwlotnicze, bo po ciężkim nalocie nie zostaje poza lejami zbyt wiele.

Bardzo przyjemne jest lotnictwo (zwiadowcze, bombardujące, desantowe, zwalczania celów naziemnych, myśliwskie). Wsparcia lotniczego wybranego przez Ciebie rodzaju możesz zażądać co pewien czas. Trzeba wybierać rozsądnie. Czy bardziej przyda się zbombardowanie „w ciemno" terenu, na którym mógł okopać się przeciwnik, czy zapewnienie osłony myśliwskiej atakującym pancernym zagonom?

Wojska zmechanizowane to przede wszystkim ciężarówki. Mogą przewozić piechotę, transportować armaty i służą uzupełnianiu zapasów amunicji. W **Blitzkriegu** każda jednostka po pewnym czasie wymaga odnowienia zapasów. Sama czynność nie jest kłopotliwa, chyba że... zniszczono Ci wszystkie ciężarówki. Z drugiej strony, amunicji nie trzeba uzupełniać co chwilę i za ten rozsądek dziękuję autorom.

Najsilniejszymi jednostkami w grze są czołgi. Pięknie odwzorowane, sieją spustoszenie na polu walki – no ale w końcu blitzkrieg to doktryna opierająca się na działaniu wojsk pancernych. Dodam jeszcze, że jednostki specjalne mogą zająć się kopaniem okopów w każdym miejscu mapy, stawianiem zasieków i innych struktur defensywnych. Te zaś najlepiej sprawują się obsadzone przez piechotę i artylerię.

## BARDZIEJ TAKTYCZNIE

Gra się bardzo wygodnie. Zmienny upływ czasu, możliwość zastosowania aktywnej pauzy – pozwalają na wykorzystanie wszystkich specjalnych zdolności i rozsądne dowodzenie podczas bitwy. Możliwe jest oczywiście zdobywanie i obsadzanie umocnień wroga czy też przejęcie wrogich dział. Oczywiście o ile wcześniej zneutralizuje się ich obsadę. W grze pojawiają się również smaczki – typu pociąg pancerny, który wspiera Twe oddziały po opanowaniu stacji kolejowej czy dodatkowe posiłki niespodziewanie docierające na pole bitwy w krytycznych momentach. To wszystko sprawia, że grywalność **Blitzkriegu** stoi na bardzo wysokim poziomie.

Bogactwo możliwości taktycznych psują jedynie niedoskonałe algorytmy ruchu jednostek. Szczególnie czołgi z niepojętą zaciętością często wzajemnie się blokują. Generalnie pathfinding szwankuje, co dziwi o tyle, że pozostałe elementy rozgrywki wykonano bardzo starannie.

Między kolejnymi misjami możesz dokonywać zmian w sprzęcie, a załogi nie tracą przy tym doświadczenia zdobytego w walce. Choć zaznaczę, iż przenosić można jedynie artylerię i czołgi. Ilość doświadczonych jednostek przechodząca do kolejnych epizodów kampanii uzależniona jest od Twojej rangi. Awansujesz w zależności od stylu gry. Pod uwagę brane są takie aspekty jak szybkość odniesionego zwycięstwa, stosunek strat do zysków i tym podobne. Od razu dodam, że awansować nie jest zbyt łatwo.

Na szczególną uwagę zasługuje oprawa wizualna. Autorzy zrezygnowali z jakże modnego w chwili obecnej „trzeciego wymiaru" (choć istnieją pewne elementy trójwymiarowości, np. zróżnicowanie wysokości terenu). Decyzja ta wydaje mi się bardzo słuszna. Przepięknie wyrysowane krajobrazy w rzucie izometrycznym pozwalają od razu zorientować się, czy walka odbywa się na froncie wschodnim, w Afryce czy w Europie. Zresztą przed każdą misją obszerne wprowadzenie naświetla tło historyczne zdarzeń, na których bazuje kampania. Wracając do oceny grafiki, mapy są niezwykle szczegółowe, choć szkoda, że nie ma misji, które toczyłyby się całkowicie na obszarach miejskich (Stalingrad!). Przepięknie wyglądają jednostki, szczególnie czołgi i samoloty. Momentami zapominałem o konieczności sterowania nimi i oglądałem, jak – znakomicie animowane – poruszają się, zostawiając głębokie koleiny czy eksplodują po bezpośrednim trafieniu. Szkoda tylko, że dymiące wraki po pewnym czasie znikają. Muzyka, jak zwykle, nie wywołuje większych emocji – typowe wojskowe łubudubu. Odgłosy walki i jednostek brzmią nieźle, choć daleko im do tych, które pamiętam z ***Close Combat***.

Podsumowując, **Blitzkrieg** to gra lepsza niż ***Sudden Strike***. Charakteryzuje ją bardzo duża grywalność i grafika przewyższająca przeciętny poziom. Z drugiej strony, mapy są malutkie i nie sposób poczuć epicki rozmach zdarzeń, których nasze wirtualne alter ego jest uczestnikiem. Sztucznie wycięte kwadraty obrazujące obszar walki to chyba największy minus tej gry. Skutkiem takiego ograniczenia pola walki jest to, że niektóre misje są zdecydowanie zbyt krótkie. ❐

**plusy**

+ niezła oprawa wizualna
+ wygodny interfejs
+ aktywna pauza

**minusy**

– krótkie misje
– małe mapy
– brak miast

**W SKRÓCIE**

**7**

OCENA

**WARTO ZAGRAĆ**

http://www.blitzkrieg.de

Wymagania minimalne:

Pentium 2/366 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x16, karta graficzna 32 MB

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | BIG HUGE GAMES | MICROSOFT | ..... | ..... |

Mariusz Puzynowicz

# RISE OF NATIONS

## Zostań władcą świata

**W moim prywatnym rankingu RTS-ów do tej pory niepodzielnie królowali *Kozacy* wespół z *Age of Mythology*, jednak po kilkudniowej zabawie z Rise of Nations wiele się zmieniło w tej kwestii.**

### STRATEGIA NA DWÓCH PŁASZCZYZNACH

Program oferuje dwa rodzaje zabawy: szybką potyczkę, w której wszystkie, nawet najdrobniejsze szczegóły, ustalasz sam, oraz kampanię będącą zasadniczą częścią gry. Jeżeli zdecydujesz się na drugą opcję, to przygotuj się na długą rozgrywkę. Początkowo ujrzysz przed sobą mapę świata podzieloną na prowincje, podobnie jak w *Europie Universalis*. To na tej właśnie planszy będziesz kierować swoimi armiami, zawierać sojusze oraz wypowiadać wojny. Masz do wyboru jedną z 18 nacji, a spotkasz tu potęgi starożytnego świata, jak: Egipt, Grecję czy Rzym oraz te, których dni świetności nastąpiły dużo później np. Niemcy lub Rosję. Warto nadmienić, że każde państwo ma przewagę nad innymi w jakieś dziedzinie – przykładowo Niemcy korzystają z potęgi przemysłu i mogą dzięki temu szybciej budować samoloty, wydobywać więcej surowców, a ulepszenia niektórych budynków są tańsze. Poszczególne państwa mają też specjalne jednostki wojskowe, które są lepsze niż u przeciwników. Tak więc pierwszą poważną decyzję musisz podejmować już na samym początku przy wyborze mocarstwa, którego losami zamierzasz pokierować.

Prawdziwa gra zaczyna się, kiedy zdecydujesz się uderzyć na prowincję swego sąsiada lub on postanowi przesunąć nieco Twoje granice. Wówczas przechodzisz do widoku znanego z każdego RTS-a i zaczyna się potyczka, która może przyjąć kilka form. Po pierwsze, można tradycyjnie budować swą osadę od podstaw i w późniejszym czasie zalać wroga swoją armią. Po drugie, dostaje się ograniczoną liczbę wojska i najeżdża się na wrogie miasto. Niekiedy zaś trzeba bronić swego grodu przez określony czas. Muszę jeszcze nadmienić, że raz rozbudowaną podczas bitwy prowincję należy przy każdym kolejnym ataku tworzyć od podstaw.

Cała kampania jest podzielona na 8 okresów rozwoju ludzkości. Początkowo za wrogiem uganiać się będziesz z żołnierzami wyposażonymi w kije i kamienie, lecz wraz z upływem czasu i Twoimi postępami w nauce, wzajemne unicestwianie będzie stało na coraz wyższym poziomie technologicznym – kamienie zastąpi łuk, ten zostanie wyparty przez broń palną, która ustąpi miejsca bombie atomowej.

### PRACA U PODSTAW

Warto jednak wrócić do standardowego trybu RTS-owego i opisać go dokładniej. Centralnym obiektem jest miasto, wokół którego wznosisz inne struktury. Wybór wśród budowli jest całkiem spory. Dostępne są także, znane chociażby z *Cywilizacji*, cuda świata. W kampanii przypisane są one na stałe do danych prowincji, jednak w trybie wolnej gry nic nie stoi na przeszkodzie, aby wybudować obok siebie Piramidę i Koloseum. Posiadanie tych specyficznych budowli wiąże się z określonymi korzyściami – a to otrzyma się darmową jednostkę lub maksymalna liczba ludności w prowincji zostanie zwiększona.

Podstawowych „surowców", bez których nie ma co marzyć o zwycięstwie, jest pięć: żelazo, drewno, jedzenie, ropa, pieniądze oraz punkty nauki. Przy czym ropa dostępna jest dopiero w późniejszych okresach. Istnieje także cała masa „dóbr" innych, jak: diamenty, srebro czy nawet sympatyczne niedźwiedzie. Jednak nie są one konieczne do zwycięstwa – posiadanie ich wiąże się z określonymi korzyściami, jak w przypadku cudów.

Niewątpliwie należy szczególnie zadbać o rozwój naukowy, gdyż to on w głównej mierze decyduje o wygranej. W tym celu należy wybudować bibliotekę, w której dokonuje się najważniejszych odkryć. Podzielone są one na kilka ścieżek rozwoju: militaria, imperium, ekonomia oraz nauka. Każda z tych dziedzin jest ściśle związana ze swoją nazwą. I tak np. kiedy zagłębisz się

w nauki ekonomiczne, będziesz w stanie wydobywać więcej surowców, a podążenie drogą wojskowości równa się możliwości tworzenia nowocześniejszych jednostek. Jeśli chcesz, aby silniejsze oddziały zasiliły twe szeregi, musisz jeszcze wynaleźć kilka ulepszeń w koszarach. Podobnie jest w pozostałych dziedzinach, tak więc odkrycia w bibliotece to tylko początek.

## Z CZYM NA WOJNĘ?

Do dyspozycji gracza oddano całkiem sporo jednostek. Początkowo w każdej epoce dostępnych jest około dziesięciu różnych oddziałów, a wraz z przechodzeniem w nowsze czasy, liczba ta wzrasta blisko dwukrotnie. Jeżeli dodać do tego po osiem jednostek specjalnych występujących w ramach każdej nacji, to wychodzi z tego imponująca liczba. Spośród oddziałów należy wyróżnić piechotę, jazdę, marynarkę, artylerię. W epokach najnowszych pojawia się lotnictwo i, co za tym idzie, artyleria przeciwlotnicza, a jazda zostaje zastąpiona przez wojska pancerne.

Każda jednostka ma swoje dobre i złe strony – np. artyleria jest dobra na odległość, a w bliskim starciu wiele traci ze swoich walorów, podobnie zresztą jak wszystkie jednostki miotające. W początkowych epokach możesz nie odczuwać większej potrzeby współpracy między jednostkami, lecz później będzie to sprawa kluczowa, zwłaszcza kiedy pojawi się lotnictwo.

Dobrym posunięciem jest dokooptowanie do Twojej armii przynajmniej jednego generała – podnosi on morale żołnierzy i posiada specjalne umiejętności, które potrafią zadecydować o wyniku potyczki. Ciekawym posunięciem ze strony twórców są pewne innowacje, na przykład to, że kiedy walka odbywa się w granicach osady gracza, to jego żołnierze walczą skuteczniej. Efekt ten można jeszcze wzmocnić poprzez odpowiednie wynalazki.

Same starcia zbrojne wyglądają bardzo efektownie, szczególnie w bliższych teraźniejszości epokach, kiedy dostępna jest już broń palna. Szkoda tylko, że zabici żołnierze rozpływają się w powietrzu, a nie leżą martwi na polu walki. Kolejnym uchybieniem jest to, że kiedy wydasz Twoim wojakom polecenie zniszczenia jakiegoś budynku, będą to robić nawet wtedy, kiedy przeciwnik strzela im w plecy. Z drugiej strony – to, jak łatwo panuje się na wojskiem w **Rise Of Nation** – powinno być wzorem dla twórców innych gier. Wystarczy podwójnie kliknąć przyciskiem myszy na danej jednostce, a zaznaczone zostają wszystkie jednostki danego typu. Rzecz ta fantastycznie usprawnia granie i pozwala unikać sytuacji, w których gracz daremnie próbuje wyłuskać oznaczone jednostki z bitewnej zawieruchy. Kiedy zaś chcesz przesunąć jednocześnie kilka odmiennych jednostek, to te po marszu ustawią się tak, jak przystało na prawdziwą armię, tzn. z przodu piechota, później jazda, a na końcu oddziały miotające oraz artyleria wraz z generalicją. Unikasz w ten sposób narażania jednostek słabo walczących w zwarciu na niespodziewane ataki.

## WIZUALIZACJA

Rozwojowi mojego imperium przypatrywałem i przysłuchiwałem się z prawdziwą przyjemnością. Budynki, bogato oprawione detalami, wzbudziły mój zachwyt. Kiedy odkryjesz nową epokę, budowle także „przyodziewają się" w tekstury z odpowiedniego okresu. Dodatkowo teren rozgrywki przedstawia się znakomicie – gdy zdobywasz prowincje gdzieś na dalekiej Syberii, wszystko jest przyprószone śniegiem, a gdy prowadzisz zmagania w Europie, pod stopami żołnierzy rośnie soczysta trawka. Dźwięk jest jeszcze lepszy – kiedy przeprowadzisz nalot bombowy na miasto przeciwnika, spodziewaj się ryku syren, a seria z karabinu spowoduje, że mocniej złapiesz myszkę. Także muzyka towarzysząca rozgrywce zasługuje na uznanie – słucha się jej z prawdziwą przyjemnością.

Po wygraniu setek starć, założeniu dziesiątek miast i kilkukrotnym podboju całego świata, mogę śmiało stwierdzić, że gra **Rise Of Nations** jest jedną z najlepszych strategii spośród wydanych w ostatnim czasie. Gorąco polecam. ❐

**8**

OCENA

NIEZŁA JAZDA

Wymagania minimalne:
Pentium 3/500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/1.0 GHz, 256 MB RAM

**plusy**
+ duży wybór nacji
+ świetna oprawa audiowizualna
+ znakomita grywalność

**minusy**
– drobne błędy w zachowaniu się jednostek

**W SKRÓCIE**

http://www.microsoft.com/games/riseofnations/

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | POLSKA | SICK PUPPIES/ EMPIRE INTERACTIVE | EMPIRE INTERACTIVE | CD PROJEKT | 49,90 PLN |

Maciej Jasiński

# GHOST MASTER

## Strachy na lachy

**Grając w Ghost Mastera z pewnością nie umrzesz ze strachu. Możesz co najwyżej śmiać się w niebogłosy widząc, jak wystraszeni przez Ciebie ludzie uciekają gdzie pieprz rośnie. Moim zdaniem, wcielanie się we władcę duchów ma szansę stać się jednym z największych przebojów tego roku.**

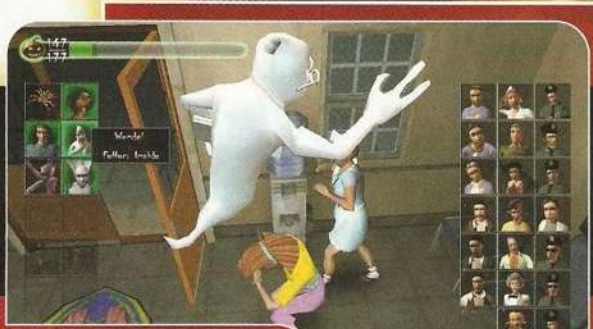
Pomysł wydaje się prosty, a i wykonanie jakby dziwnie znajome (patrz ***Dungeon Keeper***). Jesteś panem duchów i nawiedzasz wraz z nimi kolejne obiekty. Twoje zadania będą w większości przypadków polegały na wystraszeniu wszystkich osób, będących na danym terenie. Takie schematyczne rozwiązanie byłoby jednak mało atrakcyjne, dlatego też co rusz będą na Ciebie czekały różne urozmaicenia. Czasami musisz naprowadzić ludzi na wykonanie określonej czynności (np. znalezienie magicznej księgi, aby przywołać pewną bestię), innym zaś razem odeprzeć ataki zawodowych łowców duchów.

Poszczególne lokacje przygotowano bardzo starannie. Wśród odwiedzanych miejsc jest między innymi statek wycieczkowy, internat damski, posterunek policji czy szpital. Autorzy **Ghost Mastera** pozwolili sobie na wiele odniesień do klasycznych dzieł grozy: chociażby domek w lesie niczym w filmie „Martwe Zło" czy dziecko opętane przez demona – czyli znany motyw z „Ducha". Część miejsc będziesz odwiedzał kilkakrotnie, co może niestety świadczyć o tym, że producentom gry brakowało nieco pomysłów.

Wszystkie lokacje zawierają sporo szczegółów: przedmiotów codziennego użytku czy mebli. To właśnie je mogą między innymi nawiedzać duchy. Twoi podopieczni mają różne obszary działania: niektórzy krążą po całym pokoju, inni przywiązują się do wybranego przedmiotu: kuchenki mikrofalowej, lustra czy umywalki, jeszcze inni mogą działać tylko na zewnątrz budynku lub towarzyszą wybranej osobie.

Zaczynając daną misję masz kilka wolnych przegródek na swych podwładnych. Możesz je zapełnić wybranymi dowolnymi duchami – musisz jednak wybrać tak, aby z ustalonym przez siebie teamem wykonać cele misji. Korzystanie z polecanego przez komputer ustawienia zazwyczaj się sprawdza, chociaż mała ingerencja z Twej strony w tę drużynę duchów, powinna wyjść tylko na dobre.

Duchy różnią się znacznie umiejętnościami i sposobami działania. Wspomniałem już o różnicach związanych w lokalizacją Twych podopiecznych, inna kwestia dotyczy natomiast specyfiki straszenia. Są duchy wpływające na umysł, ukazujące się w swej przeraźliwej formie, zawodzące straszliwe, przywołujące koszmary senne czy wywołujące wizje: np. krew spływającą po ścianach czy podłogę zalewaną czerwoną cieczą. Im na więcej sposobów będziesz straszył, tym skuteczniejsze będą Twe działania. Każdy z duchów ma do dyspozycji kilka umiejętności, które musisz dopiero aktywować, przeznaczając na ten cel odpowiednią ilość ektoplazmy. Te Twoje – nazwijmy to wzorem gier RPG – mana, jest uzależnione od stopnia zastraszenia ludzi. Im więcej uciekinierów z mapy, tym częściej możesz sobie pozwalać na efektowniejsze metody straszenia.

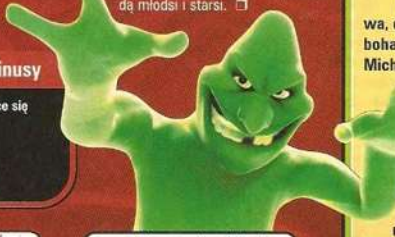


Warto też zwrócić uwagę na ludzi, których napotkasz w nawiedzanych przez siebie budynkach. Wielu z nich ma określone fobie, dzięki poznaniu których będziesz mógł szybko zadziałać. Możesz każdemu się dokładnie przyglądać w jego codziennych czynnościach (coś jak w ***The Sims***), a co ciekawsze – możesz dowolną osobę „opętać" i spoglądać jej wzrokiem.

Podobny zabieg co powyżej, stosuje się również do Twoich duchów. Jest to o tyle ciekawe, że mają one różny sposób postrzegania rzeczywistości, co w niektórych przypadkach wygląda niezwykle efektownie.

Zaczynasz kampanię tylko z kilkoma podstawowymi duchami. Dopiero wraz z ukończeniem kolejnych misji pojawia się możliwość angażowania nowych, ciekawszych pomocników. Nie jest to jednak takie łatwe – nic nie przychodzi samemu. To Ty musisz zadbać o to, aby nowe duchy dołączyły do Twych podopiecznych. Sprawa wygląda tak, że na poszczególnych mapach spotykasz neutralne duchy przywiązane (dosłownie) do określonego miejsca. Mogą one służyć Ci pomocą, a odpowiednie działanie z Twej strony może je uwolnić. W takim przypadku od następnej misji będą już do Twojej dyspozycji.

**Ghost Master** to jedna z najoryginalniejszych gier strategicznych, jakie w ostatnim czasie widziałem. Doskonały humor, duża różnorodność duchów i ludzi, których musisz straszyć, a do tego dobra oprawa graficzna i dźwiękowa. Wszystko to sprawia, że gra się bardzo przyjemnie. Jest to ponadto, pomimo upiornej tematyki, program dla całej rodziny – typowa wprost gra familijna, przy której świetnie bawić się będą młodsi i starsi. ❐



**plusy** (+) **minusy** (–)

+ zróżnicowane duchy
+ ciekawe metody straszenia
+ niezły humor

– powtarzające się lokacje

**W SKRÓCIE**

**8**

OCENA

★★★★
★★★★
★★★★

**NIEZŁA JAZDA**

http://www.ghostmaster.com

Wymagania minimalne:
Pentium 3/450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 4/1.5 GHz, 256 MB RAM

## DUCHY NA SREBRNYM EKRANIE

### POGROMCY DUCHÓW (Ghostbusters) 1984

Grupa naukowców wyrzuconych z uniwersytetu „za poglądy" postanawia zająć się zawodowo łapaniem duchów. Początki ich działalności przypominają typowe zachowanie słonia w składzie porcelany, jednak gdy Nowemu Jorkowi zaczyna zagrażać potworny duch boga Zuul – okażą się jedynymi ludźmi zdolnymi do przeciwstawienia się Złu. „Pogromcy duchów" to świetna komedia ze znakomitymi dialogami i efektami specjalnymi, dobrze dobraną obsadą i przebojową piosenką Ray'a Parkera. Nic dziwnego, że film zarobił 250 milionów dolarów.

### SOK Z ŻUKA (Beetlejuice) 1988

Młode małżeństwo ginie w wypadku i w swej duchowej postaci zostaje uwięzione na wieczność we własnym domu. Dom jednak kupują nowi właściciele, którzy postanawiają wprowadzić w nim dość istotne zmiany. Duchom się to nie podoba, ale ich klasyczne metody straszenia nie przynoszą pożądanych efektów. Decydują się zatem wezwać tytułowego Beetlejuice – czyli bio-egzorcystę (znakomita rola Michaela Keatona), ducha specjalizującego się w straszeniu ludzi.

### PRZERAŻACZE (Frighteners) 1996

Praca łowcy duchów nie jest łatwa, o czym może się przekonać główny bohater „Przerażaczy" grany przez Michaela J. Foxa. Jednak gdy masz kilka zaprzyjaźnionych duchów, które dla Ciebie pracują – to przeprowadzanie egzorcyzmów może nawet przynosić dochody. Problem pojawia się dopiero, gdy do miasta wkracza legendarny upiór o pseudonimie Kosiarz. Mroczna komedia Petera Jacksona, jednako o zbyt skomplikowanym scenariuszu, aby mogła spodobać się szerokiej publiczności.

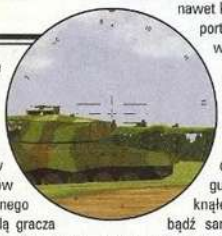
| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| SYMULACYJNA | POLSKA | ESIM GAMES | SHRAPNEL GAMES | CD PROJEKT | 49,90 PLN |

Diaz

# STEEL BEASTS

## Czterej pancerni i Abrams

**Amerykański M1A1 Abrams i niemiecki Leopard 2A4 uznawane są za jedne z najdoskonalszych czołgów kiedykolwiek skonstruowanych. Czy są nimi rzeczywiście? O tym gracze mogą się sami przekonać, gdyż to właśnie te dwa typy czołgów zostały oddane do dyspozycji w grze Steel Beasts.**



Obsługa czołgu wcale nie jest taką łatwą sprawą, o czym można się przekonać, ruszając do boju bez uprzedniego zajrzenia do misji szkoleniowych. Samo okiełznanie systemów uzbrojenia, jego różnych trybów namierzania i prowadzenia celnego ognia, zajmuje nieco czasu. Rolą gracza jest dowodzenie stalową bestią, ale równie dobrze można, a niekiedy nawet trzeba, zająć miejsce kierowcy lub strzelca.

Programiści przewidzieli trzy tryby rozgrywki jednoosobowej: test strzelca, pojedynek z nieprzyjacielem oraz zestaw misji bojowych pod wspólnym szyldem „jeden gracz". W pierwszym z wariantów, Twoim zadaniem będzie zniszczenie jak największej liczby wrogich celów. Ot, taka strzelnica, na której z prawej na lewą przesuwają się nieprzyjacielskie jednostki. Zupełnie inny charakter posiada „pojedynek z nieprzyjacielem". Tu, po wyborze czołgu, zostajesz rzucony w wir walki, sam przeciw wszystkim. Twoim jedynym zadaniem jest zniszczenie jak największej liczby Sowietów. Taka walka stanowi dobrą zaprawę do misji, z którymi zetkniesz się w ostatnim z wymienionych trybów. Zadań bojowych jest łącznie ponad sześćdziesiąt, o różnym charakterze i stopniu trudności. I tak, przed Tobą stanie zadanie osłony własnych wojsk, zniszczenia kolumny pancernej wroga, zajęcie lub obrona wioski, wyparcia wroga z zajmowanych stanowisk i wiele innych zagadnień taktycznych. W większości nie będziesz działał w pojedynkę, ale w kilka lub nawet kilkanaście czołgów i transporterów opancerzonych przy wsparciu piechoty.

Mimo całego rozmachu, z jakim są stworzone wirtualne pola walki, dużym mankamentem jest brak jakichkolwiek oznak działania lotnictwa. W ciągu całej gry ani razu nie zetknąłem się ze śmigłowcami bądź samolotami, co wydaje się sporym minusem. Twórcy gry wzięli natomiast pod uwagę rzesze graczy lubujących się w trybie gry wieloosobowej i taka opcja została zawarta w programie. Autorzy zapewniają również, iż wszystkie dostępne scenariusze w grze nadają się do multiplayera i to niezależnie, czy gracze mieliby działać jako dowódcy poszczególnych czołgów czy też jako załoga jednego z nich.

Pod względem graficznym program wypada nienajlepiej. Przestarzały engine, przypominający programy z drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych (co w sumie jest po części uzasadnione – **Steel Beasts** to gra z 2000 roku, dopiero teraz trafiająca na nasz rynek), to stanowczo za mało, by gra uzyskała ocenę pozytywną. Wprawdzie rozpoznawanie sylwetek pojazdów nie stanowi problemu, to jednak po przyjrzeniu się drzewom, niebu czy nawet niektórym budynkom, ze zgrozą można zadać sobie pytanie, czy aby na pewno używana karta graficzna działa sprawnie. Na szczęście dźwięk wypada nieco lepiej; huk dział, praca silnika, terkot broni maszynowej – wszystko to wyraziste i bez niepotrzebnych bubli.

Podsumowując, można uznać **Steel Beasts** za swoisty ewenement wśród współczesnych gier - wysoki poziom strony symulacyjnej kontrastuje z kiepskim wykonaniem programu. Ale może właśnie dzięki temu gracze posiadający słabsze komputery, również będą mogli nacieszyć się grą, w takim samym stopniu jak właściciele kombajnów multimedialnych. Warto na tę grę zwrócić uwagę choćby dlatego, ze niewiele jest na rynku programów tego rodzaju. ❐

**6**

OCENA

**MOŻNA ZOBACZYĆ**

Wymagania minimalne:
Pentium 266, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, Windows 98

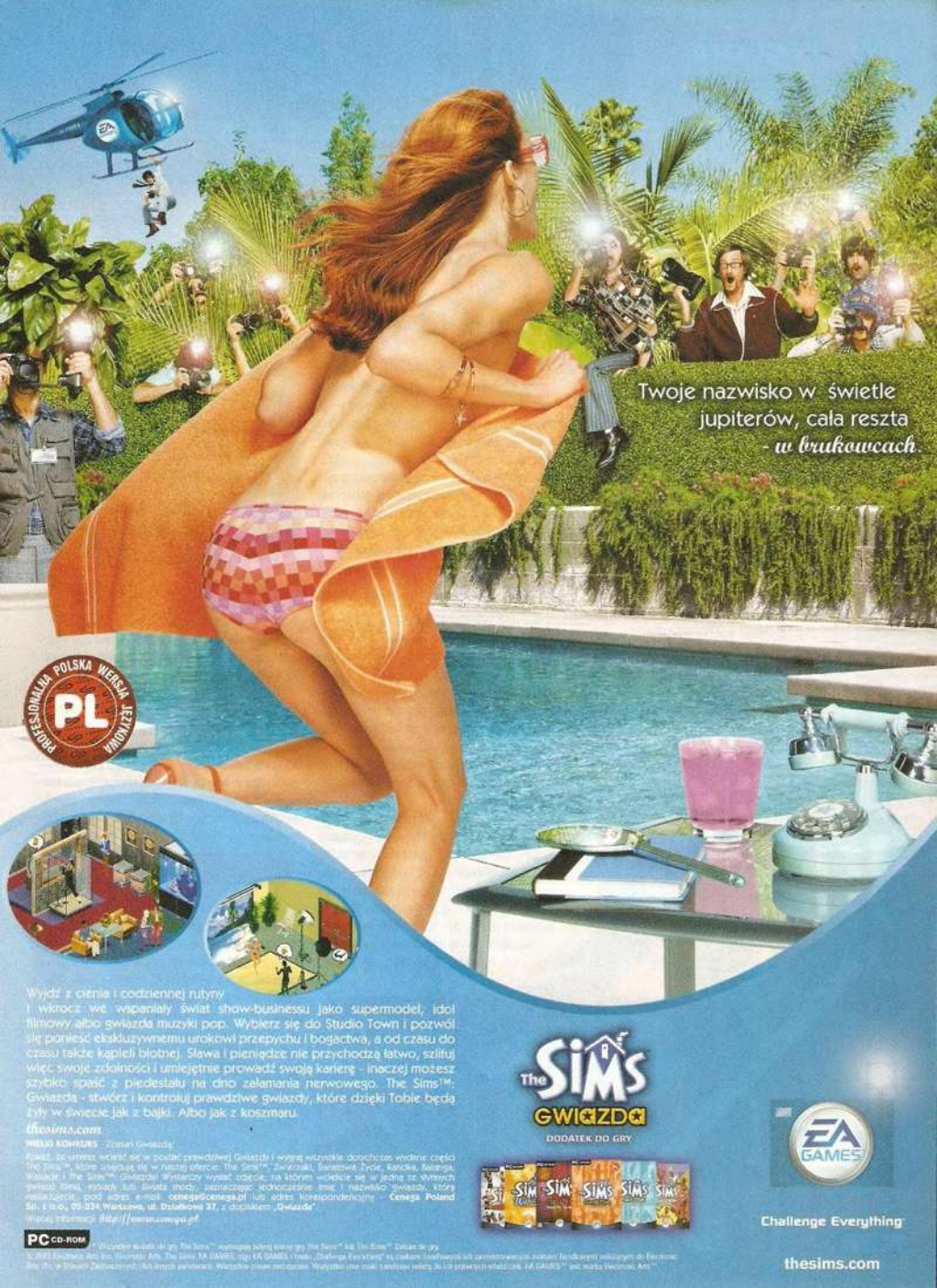
Wymagania zalecane:
Pentium 400, 64 MB RAM

http://www.esimgames.com/steelbeasts.htm

**plusy** + **minusy**

+ duży wybór misji
+ edytor misji
– archaiczna grafika

**W SKRÓCIE**




Wyjdź z cienia i codziennej rutyny i wkroczę we wspaniały świat show-businessu jako supermodel, idol filmowy albo gwiazda muzyki pop. Wybierz się do Studio Town i pozwól się ponieść ekskluzywnemu urokowi przepychu i bogactwa, a od czasu do czasu także kąpieli błotnej. Sława i pieniądze nie przychodzą łatwo, szlifuj więc swoje zdolności i umiejętnie prowadź swoją karierę - inaczej możesz szybko spaść z piedestału na dno załamania nerwowego. The Sims™: Gwiazda - stwórz i kontroluj prawdziwe gwiazdy, które dzięki Tobie będą żyły w świecie jak z bajki. Albo jak z koszmaru.

thesims.com

**WIELKI KONKURS** - Zostań Gwiazdą!

Nowość, że umiesz wcielić się w postać prawdziwej Gwiazdy i wypisz wszystkie dotychczas wydane części The Sims™, które znajdują się w naszej ofercie: The Sims™: Zwierzaki, Światowe Życie, Randka, Balanga, Wakacje i The Sims™: Gwiazda. Wystarczy wysłać odcinek, na którym wcielicie się w jedną ze słynnych gwiazd filmu, wybudy lub świata mody, zaznaczając jednocześnie imię i nazwisko Gwiazdy, którą reklamujecie, pod adres e-mail: **cenega@cenega.pl** lub adres korespondencyjny - **Cenega Poland Sp. z o.o., 00-324 Warszawa, ul. Działkowa 37**, z dopiskiem **„Gwiazda"**.

Więcej informacji: *http://www.cenega.pl*

The SIMS GWIAZDA

DODATEK DO GRY



EA GAMES

Challenge Everything

PC CD-ROM

thesims.com

* Wszystkie dodatki do gry The Sims™ wymagają pełnej wersji gry (The Sims™ lub The Sims™: Deluxe do gry
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, logo EA GAMES i hasło „Challenge Everything" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™

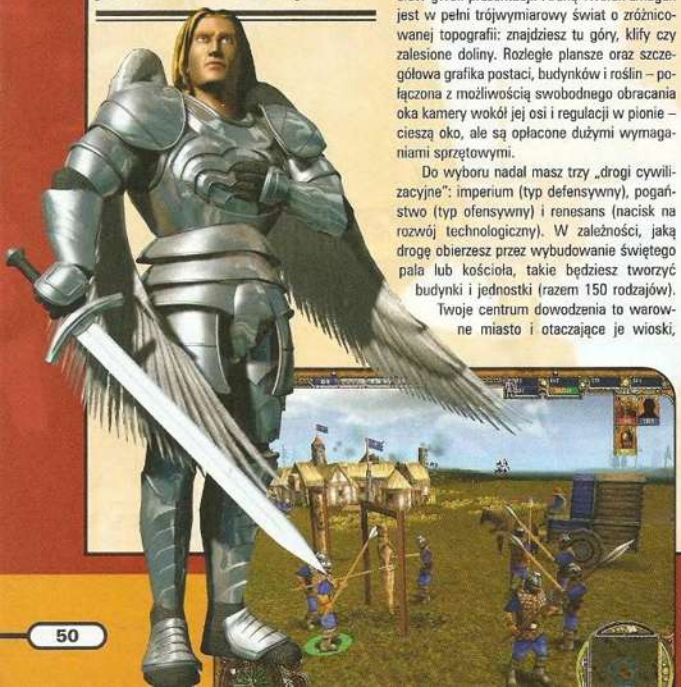
| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | FLYING LAB SOFTWARE | STRATEGY FIRST | CD PROJEKT | – |

Vaino

# WARRIOR KINGS:

## RTS dla prawdziwych wojowników

**Prezentowany tytuł jest kontynuacją wydanego w zeszłym roku RTS-a *Warrior Kings*. Gra przeżyła dość poważne „przemeblowanie", mające na celu zdynamizowanie gry i dopracowanie AI wirtualnych przeciwników. Jaki jest rezultat tych zmian? Odpowiem tak – jest lepiej, ale do pełni szczęścia jeszcze wiele brakuje.**



Akcja **Warrior Kings: Battles** osadzona jest w fantastycznej krainie Orbis wzorowanej na średniowiecznej Europie. Po upadku Imperium jego dawne ziemie rozpadły się i pogrążyły w chaosie. Ale oto Ty, jako generał, poskromisz uzurpatorów i zjednoczysz podzielone ziemie. Z niemrawej fabuły poprzedniej części zostały tutaj tylko szczątki. Poszczególne misje kampanii poprzedzają więc skromniutkie wstępy oraz charakterystyki wrogich generałów.

### NIEWIELKIE ZMIANY ZASAD

Ponieważ **Warrior Kings** nie jest zbyt znanym tytułem, należałoby powiedzieć o nim parę słów gwoli prezentacji. Areną Twoich zmagań jest w pełni trójwymiarowy świat o zróżnicowanej topografii: znajdziesz tu góry, klify czy zalesione doliny. Rozległe plansze oraz szczegółowa grafika postaci, budynków i roślin – połączona z możliwością swobodnego obracania oka kamery wokół jej osi i regulacji w pionie – cieszą oko, ale są opłacone dużymi wymaganiami sprzętowymi.

Do wyboru nadal masz trzy „drogi cywilizacyjne": imperium (typ defensywny), pogaństwo (typ ofensywny) i renesans (nacisk na rozwój technologiczny). W zależności, jaką drogę obierzesz przez wybudowanie świętego pala lub kościoła, takie będziesz tworzyć budynki i jednostki (razem 150 rodzajów). Twoje centrum dowodzenia to warowne miasto i otaczające je wioski, z których dostarczane są wozami do zamku: jedzenie, materiały (drewno i kamień) i złoto. Budynki, jak tartak czy kościół – mające określony promień oddziaływania – zwiększają ilość gromadzonych materiałów i efektywność pracy Twoich poddanych.

Utrzymanie armii pochłania dwa surowce: regularnym oddziałom należy dostarczać jedzenie, a najemnikom złoto. Oddziały można ustawiać w formacje, które znacząco wpływają na ich skuteczność na polu walki (np. klin daje przewagę w ataku). Również rzeźba terenu ma wpływ na wynik walk i tak np. broniący się na wzgórzu znacznie lepiej sobie radzi, niż atakujące go z dołu jednostki.

### LEPSZA AI

Tak pokrótce rysują się zasady rozgrywki w **Warrior Kings: Battles**, możemy więc przejść do wprowadzonych przez **Black Cactus** zmian. Najważniejsze z nich to wychwalane przez producenta „prawie-ludzka AI rywali" i tryb „Valhalla". AI została opracowana z myślą o graczach, którzy nie przepadają za rozgrywką sieciową. Każdy z Twoich wrogów-generałów ma inny charakter przedstawiony w niedługiej biografii, który rzutuje na jego taktykę oraz efektywność zarządzania gospodarką i armią. W drugim scenariuszu jest np. generał, który nad sprawy obronności przedkłada doznania kulinarne, a jego działania wojskowe są nieu-

# BATTLES

dolne i chaotyczne. Jednak już w trzeciej misji oponent jest trochę bardziej cwany: podchodził moją osadę parę razy z różnych stron w poszukiwaniu słabych punktów – no i znalazł. Lekka kawaleria mogła szybko minąć linię fortów obsadzonych łucznikami, słabo wspartych piechotą, a następnie wpaść do wioski i wyciąć w pień moich poddanych. Jednak po „zalepieniu" luki w systemie obronnym i odparciu paru ataków, przeciwnik zdawał się nie zmieniać taktyki i pojawiał się dokładnie w tym samym miejscu. Należy jednak wziąć pod uwagę, że był dopiero początek gry, później przeciwnicy stają się jeszcze bardziej wymagający.

**Warrior Kings: Battles** posiada nowy, bardziej dynamiczny rodzaj rozgrywki sieciowej „Valhalla". Pominięto w niej element rozwoju gospodarczego – armię „kupuje się" za przydzielone każdemu graczowi punkty. W polskich warunkach ma to tę zaletę, że nie tracisz czasu na rozbudowę bazy, płacąc za połączenie internetowe, tylko od razu przechodzisz do rzeczy, czyli do walki. A polega ona na przejęciu kolejnych terytoriów przez wyparcie wrogich oddziałów z okolicy flagi, która po zdobyciu przybiera Twoje barwy. Przegrywa gracz, którego licznik posiadanych flag osiągnie zero. Poległych wojaków będziesz mógł odzyskać po upływie określonego czasu na obszarze, na którym zaczynałeś grę. „Valhalla" wymaga wypracowania sposobu ekspansji, bo żeby utrzymać wiele terytoriów, będziesz musiał podzielić swoją armię, której wielkość jest określana na początku pojedynku.

Nowe pomysły pojawiły się również w trybach „multiplayer" i „potyczka". W obu dodano dwa podtypy: królobójstwo i zniszczenie zamku. W pierwszym należy przejąć władzę lub skrócić cierpienie wrogiego króla, a drugiego chyba nie trzeba specjalnie wyjaśniać – nazwa mówi sama za siebie.

## MOŻE PATCH POMOŻE

Pomimo ciekawych pomysłów, autorzy gry nie uniknęli paru psujących zabawę niedogodności. Usprawniając system zaznaczania jednostek (pojedyncze kliknięcie na jednostce militarnej zaznacza w pewnym promieniu jednostki tego samego rodzaju; podwójne tylko tę jedną – jednak z chłopami jest odwrotnie) zapomniano chyba o systemie przypisywania oddziałów do klawiszy, bo przypisania te znikają w najmniej odpowiednich momentach. Tak samo kliknięcie na podobiznę np. chłopa w lewym dolnym rogu, nie przeniesie Cię do niego, a mając ich 50 – jest to jak szukanie mrówki w mrowisku. Do szewskiej pasji doprowadzały mnie wędrówki moich oddziałów na wyznaczone miejsce – nie idą one w linii choćby zbliżonej do prostej, przez co nadkładają drogi, a do tego rozłażą się i trzeba ich ciągle pilnować.

**Warrior Kings: Battles** to ciekawy tytuł. Poprawiono w nim wiele elementów względem oryginału, szkoda tylko, że pojawiły się w grze podane wyżej niedogodności, bo niestety bardzo ujemnie wpływają one na grywalność. ❐

| plusy | minusy |
|---|---|
| + wpływ szyku i terenu na walkę | – poważne niewygody interfejsu |
| + szczegółowa grafika 3D | – typowe scenariusze |
| + łatwość zarządzania osadą | – „rozłażenie się" jednostek |
| | – szczątkowa fabuła |

### W SKRÓCIE

**7**

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:
Pentium 2/500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2/800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

http://www.warriorkingsbattles.com

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| SYMULACYJNA | ANGIELSKA | MICROSOFT | MICROSOFT | TECHLAND | – |

# MECHWARRIOR 4: Mercenaries

Piotr Bilski

## Z pamiętnika najemnika

**Po ponad dwóch latach od premiery czwartej części cyklu *Mechwarrior*, kiedy wielbiciele *Battletecha* wciąż oczekują następnej odsłony serii, na rynek trafiła pozycja zatytułowana Mechwarrior 4: Mercenaries.**

Opowieści o najemniczych legionach są w świecie ***Battletecha*** bardzo popularne, nie powinno dziwić, iż już po raz drugi gracz może stać się żołnierzem, dla którego najważniejsze są pieniądze. Pomysł jest całkiem sensowny, wykonanie również, skoro bazuje się na sprawdzonym już programie ***Mechwarrior 4: Vengeance***. Miłośnicy walk prowadzonych przy użyciu gigantycznych maszyn będą mogli zatem po raz kolejny dobrze się bawić, choć zaznaczyć należy, iż pod względem oprawy wizualnej wiele się nie zmieniło.

Program różni się od ***Vengeance*** przede wszystkim swobodą działania, jaką otrzymuje odbiorca. Kampania nie jest liniowa i nie zmusza do wykonywania zadań w określonej kolejności. Tuż po wyborze sponsora i wyekwipowaniu swojego oddziału można rozpocząć poszukiwania lukratywnych kontraktów. Umożliwia to mapa gwiezdna Sfery Wewnętrznej, na której zaznaczone są układy planetarne. Decyzja, do którego z nich należy się udać, należy do dość istotnych, bowiem transport w wybrane miejsce nie jest darmowy, zaś oferta proponowana przez pracodawcę może okazać się nie do przyjęcia ze względu na poziom trudności lub niewielki zarobek. Ów element ekonomiczny sprawia, iż **Mechwarrior** staje się zupełnie inną grą.

Model walki pozostał dokładnie taki, jak poprzednio, co w połączeniu z niemal identyczną grafiką powinno raczej nastawiać do programu negatywnie (zwłaszcza, że w dodatku ***Black Knight*** również opartym na ***Vengeance*** starcia stawały się monotonne). Okazuje się jednak, iż standardowe zadania i schematy batalii zostały przedstawione nieco z innej strony. Przede wszystkim, na polu bitwy znajduje się znacznie więcej jednostek, a walki są bardziej zacięte. Co więcej, gracz jest już nie tylko dowódcą jednej lancy. W miarę zwiększania swoich możliwości finansowych może posłać do walki aż osiem mechów jednocześnie, co daje dwie lance! Takie szczegóły dają wyobrażenie o zmianach, jakie nastąpiły w świecie Battletecha od czasu ostatniej gry. Inną nowalijką są zawody gladiatorów urządzane w dżungli na planecie Solaris VII. Niemal w każdej chwili można się tam udać, by stoczyć pojedynek z podobnymi sobie pilotami. Stawką w tej grze są oczywiście duże pieniądze, istnieje także możliwość zadedykowania zwycięstwa jednemu z wielkich rodów: Steiner lub Davion.

Zmiany w mechanice gry są w porównaniu z oryginalną „czwórką" niewielkie, zestaw maszyn bojowych i rodzajów broni (włącznie z podziałem na klasy) pozostał praktycznie niezmieniony, choć trzeba też zaznaczyć, iż do programu można zaimportować mechy ze specjalnych dodatków opublikowanych wcześniej przez Microsoft, zwanych Mech Packs. Fabuła i model rozgrywki w zupełności rekompensują te niedostatki, warto zatem przeżyć kolejną przygodę, oczekując jednocześnie „prawdziwej", piątej części serii.

**7**

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:
Pentium 3/700 MHz, 128 MB RAM, Windows 95, karta 16 MB

Wymagania zalecane:
256 MB RAM, karta 32 MB

**plusy**

+ wątek ekonomiczny
+ swoboda działania

**minusy**

– niezbyt nowoczesna grafika
– małe zmiany merytoryczne w stosunku do Vengeance

**W SKRÓCIE**

http://www.microsoft.com/games/mw4mercs/

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| PRZYGODOWA | POLSKA | NAYMA SOFTWARE PROGRAPH RESEARCH | GOT GAME ENTERTAINMENT | TECHLAND | 59 PLN |

# TONY TOUGH i Noc Pieczonych śCiem

Edward_Robot

## Przygody detektywa o wielkim sercu i... małym móżdżku

**W gatunku przygodówek niewiele się ostatnio dzieje. Jednak co jakiś czas na rynek trafiają jeszcze dość dobre gry tego typu. Po wydanym niedawno *Strażniku Czasu*, tym razem fani gatunku mogą zapoznać się z równie zabawną grą Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem.**

Przy okazji ***Strażnika Czasu*** pisałem, że nawiązuje on do dobrych tradycji, gdyż główna postać jest prywatnym detektywem, jednak trochę zaniepokoiłem się, kiedy zobaczyłem, iż tytułowy Tony Tough trudni się tą samą profesją. Bałem się wtórności, jednak obawy te okazały się bezpodstawne, gdyż bohaterowie obu gier to postacie z zupełnie innych bajek. Ryszard (***Strażnik Czasu***) był zaradny i pomysłowy, podczas gdy Tony to... no cóż, po prostu idiota. Zresztą, jaki mógłby być właściciel fioletowego psa - przepraszam - tapira o imieniu Pantaloniarz.

Jak już pisałem, Tony jest detektywem i staje przed zadaniem swojego życia - rozwiązaniem sprawy zaginięcia swego czworonoga oraz kradzieży cukierków w Halloween. Aby osiągnąć swój cel, będzie musiał podróżować po wesołym miasteczku, odkrywając jego tajemnice. Zmuszony będzie przy tym rozwiązać szereg mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek, z których część należy do dość zakręconych.

Programiści niestety nie uniknęli charakterystycznej dla przygodówek wady: gra jest liniowa i polega na odkrywaniu myśli scenarzysty. Pozostawiono co prawda możliwość dość swobodnego wyboru kolejności odwiedzania lokacji, nie zmienia to jednak faktu, że droga do sukcesu jest tylko jedna. Pewnym pocieszeniem jest też fakt, że występują dwa poziomy trudności i jeśli ktoś przejdzie grę na łatwiejszym, to będzie mógł do niej wrócić, aby zmierzyć się z większym wyzwaniem na trudniejszym poziomie. Wprawdzie różnica między oboma stopniami skomplikowania jest niewielka, ale zawsze to coś. Do ponownego przejścia **Tony'ego** zachęca też stojący na niezłym poziomie humor, pełen absurdu i nawiązań do klasyki („Archiwum X" czy „Pulp Fiction"). Właśnie ten aspekt jest jednym z najmocniejszych punktów programu i to on powinien przysporzyć grze zwolenników wśród starszych graczy, których kreskówkowa grafika oraz mało wymyślna intryga mogą początkowo odstraszać.

Nieco gorzej jest z oprawą audiowizualną, która zdecydowanie nie zachwyca - grafika jest dwuwymiarowa i utrzymana w konwencji komiksowej. Muzyka jest prawie niezauważalna - po prostu gdzieś w tle cichutko leci i na napięcie w grze wpływu raczej nie ma. Jako że program jest w pełni spolonizowany, występuje w nim dubbing. Został on wykonany poprawnie, ale nie stoi na najwyższym poziomie. Zastrzeżenia mam zwłaszcza do zbyt usypiającego głosu głównego bohatera, ale to subiektywne odczucie i komuś innemu taki monotonny styl mówienia może przypaść do gustu.

**Tony Tough i Noc Pieczonych śCiem** to gra, która nie olśniewa, ale i nie odrzuca. Potencjalnemu nabywcy powinna dostarczyć kilku (w porywach do kilkunastu) godzin niezłej rozgrywki. Przy okazji tego programu cieszy mnie zwłaszcza jedna rzecz: mamy kolejną niezłą przygodówkę, a to świadczy, że ten gatunek NIE UMARŁ i NIE UMRZE, czego Wam i sobie życzę. ❐

| plusy | minusy |
|---|---|
| + absurdalny humor | – jest zbyt krótka |
| + dwa poziomy trudności | – liniowa fabuła |
| + niskie wymagania sprzętowe | – monotonny głos bohatera |
| + komiksowa stylistyka | |

### W SKRÓCIE

**WARTO ZAGRAĆ**

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:
Pentium 2/400, 64 MB RAM, CD-ROM x16

http://www.gotgameentertainment.com/tonytough/

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ROLE-PLAYING | ANGIELSKA | ARXEL TRIBE | ARXEL TRIBE | – | – |

# MISTMARE

## To nie przez mgłę ten koszmar

Jan Giedrojć

**Zamiast konkurować o miano gry roku, Mistmare może być wyróżniony tylko w kategorii „największe nieporozumienie".**

Rzadko w role-playing zdarza się tak ciekawy pomysł na fabułę. Mistmare umieszcza gracza w alternatywnej rzeczywistości. Jest rok 1996, a wciąż prymitywną, niezindustrializowaną Europę dzieli i otacza śmiertelnie niebezpieczna mgła. Kto w nią wejdzie, wychodzi jako szaleniec, bądź wcale. Głównym bohaterem jest mnich Isador, młody funkcjonariusz Inkwizycji, posługujący się zarówno bronią białą, jak i magią liturgiczną. Poszukując człowieka, przez Kościół określanego jako Antychryst, wśród swych podróży po miastach Europy znajdzie się również w Krakowie. Szczegóły tej smakowitej historii poznają niestety tylko najwytrwalsi, bo **Mistmare** to jedna wielka niedoróbka.

Mimo, iż wyszły już pierwsze łatki, liczba wszelkiego rodzaju błędów jest imponująca. Bohater co chwila się gdzieś klinuje, drogę utrudniają mu niewidoczne przeszkody, a w trakcie walki potrafi nawet przejść przez przeciwnika, zamiast zadać mu cios. Po miażdżącej krytyce dema, autorzy dodali tryb ustawienia kamery typowy dla gier FPP, ale i tak poruszanie się to jedna wielka męka. Isador co prawda posiada czytelną mapę, szkoda tylko, że w alternatywnej rzeczywistości nie praktykuje się umieszczania na niej większej ilości szczegółów, takich jak choćby nazwa ulicy, na którą wysyła się bohatera z pilną misją.

Walka w **Mistmare** toczy się turowo, ale autorzy celowo zrealizowali ją tak, by przypominała zręcznościówkę. Efekt wygląda jak wymyślna parodia matrixowego bullet time. Walczący wykonują strasznie powolne ruchy i trafiają bądź pudłują, ale nigdy nie wiadomo, co się właściwie dzieje, bo widoczne na ekranie animacje nie odpowiadają stanowi faktycznemu, który zdradza dopiero rozgrywający się z dużym opóźnieniem dźwięk. Ten jest zresztą fatalnie zsynchronizowany w całej grze.

Do czysto technicznych niedogodności dochodzi koncepcja, która położyła grywalność **Mistmare** na łopatki. Większość istotnych czynności, takich jak rozwój postaci przez czytanie książek czy otwieranie skrzyń ze skarbami, wymaga czasu, który jest w grze ograniczony. Po jego upływie, gracz musi podążyć wyznaczoną ścieżką, bo jego działania są blokowane. Nadal można wprawdzie do woli chodzić, rozmawiać i walczyć, ale nie można już na przykład wyleczyć się przez odpoczynek. Zamiast więc chłonąć klimat bogatego świata **Mistmare**, konieczne jest zastanawianie się nad dylematami w rodzaju: czy czekając na wieczór, studiować będącą na wyposażeniu mnicha, wzmacniającą duchowo Biblię (i poświęcić na to równo trzy godziny), czy też szukać po domach mniej czasochłonnej i bardziej przydatnej książki bądź zajęcia.

Grafika jest nieco jaśniejszym punktem **Mistmare** – budynki i postacie wyglądają przyzwoicie. Na razie tylko w rozdzielczości 800x600, bo w chwili pisania tego tekstu autorzy dopiero pracowali nad łatką umożliwiającą jej zmianę. To chyba dosyć wymownie obrazuje, w jakim stanie ta gra została wypuszczona na rynek.

Nie pierwszy to i nie ostatni przypadek zmarnowania produktu o ewidentnie sporym potencjale. Być może za pół roku, po 190 łatkach, będzie w większym stopniu nadawał się do gry niż teraz, ale na razie trudno go polecić. Mam nadzieję, że mimo tego powstanie druga część, aby bardziej przyjazna graczowi. Przedstawiony świat jest zbyt interesujący, by tak marnie skończyć. ❐

**4**

OCENA

DLA UPARTYCH

Wymagania minimalne:
Pentium 3/450 MHz, 128 MB RAM, Windows 98, karta grafiki 16MB RAM

Wymagania zalecane:
Pentium 3/900 MHz, karta 32 MB

http://mistmare.arxeltribe.com/

| plusy | minusy |
|---|---|
| + interesujący pomysł | – skandaliczna ilość błędów |
| | – ograniczenia czasowe |

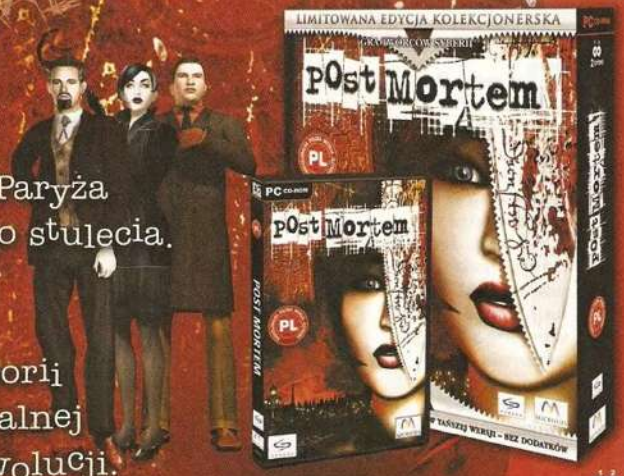
W SKRÓCIE

Gra twórców SYBERII

PC CD ROM

# POST MORTEM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL




**Przenieś się**
w mroczny klimat Paryża
lat 20tych ubiegłego stulecia.

**Weź udział**
w kryminalnej historii
w siedlisku kulturalnej
i intelektualnej rewolucji.

Olśniewająco piękna i szczegółowa grafika

Zaskakujące i pomysłowe zagadki

Możliwość poruszania się w pełni trójwymiarowym środowisku gry

Nieliniowa i wielowątkowa fabuła

## WKRÓTCE W SKLEPACH

„Technologia zastosowana w grze i mroczny nastrój sprawiają, że bawiąc się czujemy się jak na seansie klasycznego filmu noir".

GameStar 3/2003

**Dajemy Ci wybór!**
**W sprzedaży również limitowana edycja kolekcjonerska z ekstra dodatkami.**

MICROIDS

**www.cenega.pl**

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

© 2003 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone. 'Syberia' jest zastrzeżonym znakiem firmy Microids. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

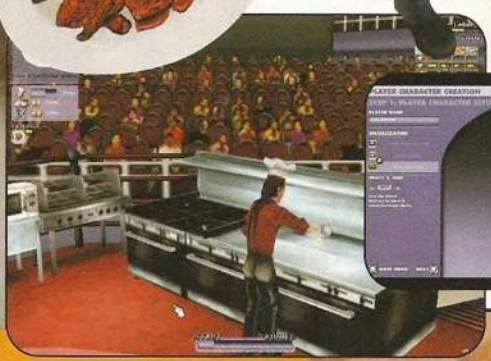
| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | POLSKA | ENLIGHT SOFTWARE | ENLIGHT SOFTWARE | CD PROJEKT | 29,90 PLN |

Mariusz Puzynowicz

# RESTAURANT EMPIRE

## Przez żołądek do portfela

**O grze Restaurant Empire nie spodziewałem się żadnych rewelacji – ot, kolejna gra, w której zarządza się restauracją. Jednak twórcy programu udowodnili, że można jeszcze dużo wycisnąć z tego pozornie wyeksploatowanego już tematu.**



Pierwszą rzeczą, która mnie zadziwiła, było to, że gra posiada fabułę. Jest to posunięcie co najmniej intrygujące – do tej pory gry ekonomiczne polegały niemal wyłącznie na zbijaniu fortun, omijając po drodze kwestię ewentualnych perypetii na polu fabularnym. A tu podczas rozgrywki masz możliwość wcielenia się w rolę świeżo upieczonego absolwenta Akademii Kucharskiej nazwiskiem LeBouf, który prosi swego wuja o udostępnienie mu pomieszczenia, w którym kiedyś prowadził restaurację. Po udanych staraniach stajesz się właścicielem małego lokalu w centrum Paryża. I tak zaczyna się cała przygoda. Co prawda, nie jest to jakaś intryga na miarę RPG czy chociażby dobrej przygodówki, ale lepszy rydz niż nic. Oprócz trybu „przygodowego" istnieje także opcja wolnej rozgrywki, która jednak jest zdecydowanie mniej ciekawa i nie warto o niej się rozpisywać. Pierwszy zaś tryb podzielony jest na osiemnaście scenariuszy, co jest liczbą w zupełności wystarczającą, aby rozkoszować się grą przez dłuższy czas. Każde pomyślne wykonanie celów misji przesuwa akcję do przodu – wystarczy powiedzieć, że podczas gry będziesz kontaktował się z włoską mafią, a także stawiał restaurację w Rzymie i Los Angeles. A i same cele stawiane przed Tobą bywają różnorodne: dana restauracja ma przynosić określony zysk, czy też musi uzyskać odpowiednią liczbę gwiazdek.

Interfejs nie jest skomplikowany, a nawet jeżeli ktoś miałby z nim trudności, to tutorial, stanowiący zarazem pierwsze misje, bezboleśnie wprowadzi opornego gracza w świat gry. Po opanowaniu prawideł rządzących grą, przycho-

dzi czas na dopieszczenie swojej pierwszej restauracji przed jej otwarciem. Tu już zaś czeka całkiem sporo rzeczy – począwszy od kilkunastu rodzajów stołów i krzeseł, poprzez dywany, obrazy, rzeźby, a na wyposażeniu toalet skończywszy. Restauracja może więc wyglądać jak tylko sobie zażyczysz. Oczywiście im droższe drobiazgi nabędziesz, tym większe uznanie w oczach gości zdobędzie twoja knajpka. Muszę tu także nadmienić, że w **Restaurant Empire** dostępne są trzy rodzaje lokali: włoski, francuski oraz amerykański. Dla każdego z nich przygotowano osobne dekoracje, ubarwiające dodatkowo rozgrywkę. Podział ten ma także znaczenie ze względu na to, jakie jedzenie jest w nim podawane. I tak, w lokalu włoskim nie można serwować dań z kuchni amerykańskiej i vice versa. Aczkolwiek zdarzają się potrawy, które występują naraz u dwóch czy nawet trzech narodowości i wówczas można je podawać w kilku lokalach. Na jakość dań wpływają tak umiejętności kucharza, jak i jakość składników dostarczanych szefowi kuchni. Części składowe potraw oceniane są w skali od 0,5 do pięciu gwiazdek. Dodatkowo w lokalach można prowadzić sprzedaż napojów alkoholowych i bezalkoholowych. Jednakże, aby goście mogli raczyć się w Twojej restauracji zimnym piwkiem lub

też wytrawnym winem, zmuszony będziesz wykupić koncesję, która kosztuje dosyć sporo pieniędzy.

Wracając do umiejętności kucharza, to trzeba powiedzieć, że zdobywa on je na kilka sposobów: gotując przez dłuższy czas określone potrawy, wygrywając konkursy kulinarne, czy ucząc się od innego szefa kuchni. Warto szerzej przyjrzeć się drugiemu zagadnieniu, gdyż jest one niezwykle ciekawe. Zawody kulinarne polegają na współzawodnictwie różnych mistrzów rondla i patelni. Zadania na konkursie są każdorazowo odmienne, podobnie jak i ranga samych turniejów. Możesz być poproszony o ugotowanie określonego dania, niekiedy przyrządzać będziesz potrawę dowolną, a innym razem zadaniem będzie upichcenie kilku posiłków. Jednak żaden kucharz nie jest znakomity we wszystkich potrawach, więc przed zawodami należy zadecydować, którego spośród swoich pracowników wybiera się do konkursu. Gotowanie podczas turnieju odbywa się w sposób automatyczny, gracz może się tylko biernie przyglądać lub uprzyjemniać sobie czas minigrami, które mogą poprawić koncentrację czy organizację pracy kucharza. Wygrywając turniej, szef kuchni odnotowuje awans w rankingu najlepszych ludzi jego profesji. Lista ta złożona jest z 30 nazwisk, a obecność na niej to chluba dla lokalu w którym pracuje, gdyż powoduje to napływ klienteli żądnej dań przygotowanych przez mistrza. Kolejną korzyścią wynikającą z wygrania zawodów jest przyznanie medalu dla zwycięskiego dania, i co za tym idzie, – zwiększone zapotrzebowanie na zwycięski posiłek.

Po raz kolejny mamy do czynienia z programem, który od strony graficznej jest łudząco podobny do gry ***The Sims*** – charakterystyczny rzut izometryczny, świetnie animowane postacie i mnóstwo elementów wyposażenia; brakuje tylko znanego z pierwowzoru interfejsu. Nie mówię, że to źle wzorować się na grze, która odniosła ogromny sukces, ale powoli nudzi mi się oglądać gry tworzone w oparciu o podobny silnik graficzny (vide ***Hotel Giant*** i ***Casino Tycoon***). Do strony dźwiękowej nie można mieć zastrzeżeń – goście siorbią zupkę, gdzieś z dala dobiegają ciche rozmowy, a mikser w kuchni właśnie rozdrabnia świeże owoce.

Ogółem, **Restaurant Empire** jest znakomitą grą ekonomiczną – a jej główną wadę stanowi fakt, że podczas grania w nią, ciągle chce się... jeść. Smacznej zabawy! ❐

**8**

OCENA

**NIEZŁA JAZDA**

★★★★

★★★½

★★★★½

Wymagania minimalne:
Pentium 3/500 MHz,
128 MB RAM, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3/1.0 GHz, 256 MB RAM

http://www.restaurant-empire.com

**plusy** + – **minusy**

+ ciekawy wątek fabularny
+ urozmaicone misje
– rozmazane napisy

**W SKRÓCIE**

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | POLSKA | INTERACTIVE VISION | INTERACTIVE VISION | PLAY | 19 PLN |

# AIRLINES 2
## MENADŻER LOTNICZY

Diaz

## Kup pan samolot

**plusy**
+ duży wybór samolotów
+ czytelność danych w tabelach

**minusy**
– kiepska oprawa graficzna i dźwiękowa

**W SKRÓCIE**

**Lotnictwo pasażerskie na świecie przeżywa obecnie spory kryzys - zamykane są kolejne połączenia i linie. W prowadzonej przez Ciebie wirtualnej firmie lotniczej z pewnością będzie inaczej.**

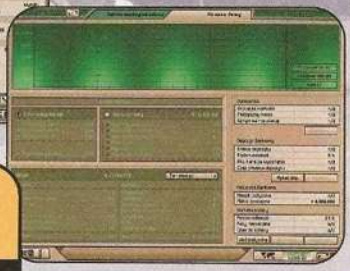
Pierwszą czynnością po uruchomieniu programu jest wybór regionu świata, w którym będziesz zaczynał prowadzenie swojej firmy. Ja zdecydowałem się na Europę i, ku memu zdumieniu, w Polsce dostępne okazały się dwa miasta: Warszawa i Szczecin. Cóż, autorzy chyba niezbyt orientowali się, gdzie są cywilne lotniska u nas, w „dzikim" kraju, ale jak spojrzeć na sąsiadujące państwa, to i tak nieźle wypadliśmy z tymi dwoma portami lotniczymi.

Drugą rzeczą, jaką musisz się zająć, jest ustalenie ram czasowych. Rozgrywka zaczyna się w roku 1960, a jej koniec sam możesz ustalić, przy czym maksymalną datą jest 2005 rok. I wreszcie ostatnią czynnością jest określenie warunków zwycięstwa - po laury można sięgnąć w kategoriach na: najbardziej wszechstronną, najwięcej warta, najbardziej znaną lub najbardziej szanowaną linię lotniczą.

Gdy już wszystko ustalisz, dopiero możesz zacząć właściwą grę. Najpierw musisz wybudować biura obsługi, zakupić samolot, utworzyć stałe połączenie z jakimś innym miastem i określić ceny biletów. Dużo? Zatem wszystko jeszcze raz, ale po kolei: biuro jest niezbędne, by móc w ogóle myśleć o linii lotniczej, a samolot wybiera się spośród całej listy dostępnych maszyn w danym roku. Oczywiście trzeba pilnie przestudiować jego parametry, żeby nie wkopać się z jakimś „kukuruźnikiem", którym to owce będzie można przewozić, a nie ludzi. Z biegiem czasu Twój park powinien powiększać się o kolejne maszyny i kolejne połączenia lotnicze, tak, by nie panował zastój w interesie, tym bardziej, że panuje tu zasada: kto pierwszy i tańszy, ten lepszy. Konkurencja nie śpi! Nie wolno Ci też zapominać o stałym przeglądzie maszyn, wycofywaniu starszych typów i zastępowaniu ich nowszymi. Oczywiście wiąże się to z poważnymi wydatkami finansowymi, jednak zawsze można wziąć pożyczkę z banku i uzyskane w ten sposób pieniądze zainwestować; później część kredytu spłacić i uzyskać następny. Można też pohandlować akcjami, ale to akurat kiepski sposób na zapełnienie konta.

Gdy już opanujesz rynek regionalny, pora podbić świat. Zlecając badanie rynku na danym lotnisku uzyskasz możliwość nawiązania odpowiedniego połączenia lotniczego. Musisz to jednak robić z głową, bo wysłanie samolotu za Atlantyk kosztuje dużo zielonych, a w razie straty, Twoja pozycja w rankingu firm przewozowych niemal natychmiast spadnie.

Podstawowym ekranem jest mapa, na której rozlokowano miasta z portami lotniczymi i na której ustalasz wspomniane wcześniej połączenia. Ale sama mapa nie byłaby tak istotna bez kilku stron z ramkami, w których podane są wszystkie parametry, jakimi powinieneś się interesować. Przyznaję, iż na pierwszy rzut oka wygląda to nieco jak ulepszony arkusz kalkulacyjny, ale to tylko chwilowe wrażenie. W miarę grania, można się z tym oswoić i niemal Matrixowym sposobem wyłapywać w kolumnach cyferek odpowiednie dane. Całość została wykonana schludnie i przejrzyście, a wręcz spartańsko, no ale w końcu jest to menadżer przez duże M, a nie jakaś pierwsza lepsza gierka ekonomiczna. Podobnie wygląda dźwięk: poza nieco monotonnym, ale znośnym soundtrackiem nie można mówić o jakichkolwiek efektach audio, bo ich po prostu nie ma.



Zaczynając grać w **Airlines 2 – Menadżer lotniczy** nie sądziłem, że program wciągnie mnie na tyle godzin. Początki były trudne, ale gdy moja firma „Bubel Airlines" zaczęła przynosić dochody, nie mogłem oderwać się od monitora. ❐

**7**
OCENA

**WARTO ZAGRAĆ**

Wymagania minimalne:
Pentium 300, 64 MB RAM, Karta graficzna 8 MB

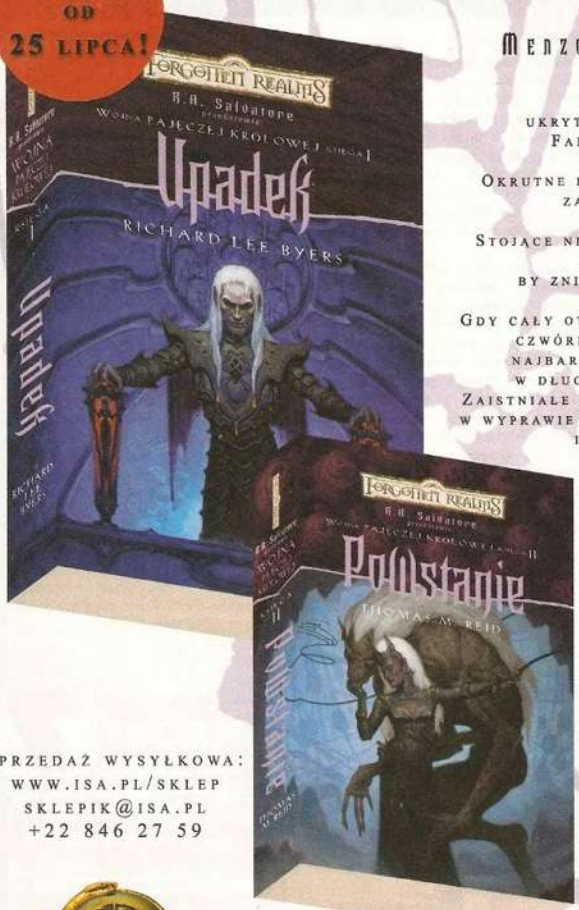
Wymagania zalecane:
Pentium 450, 128 MB RAM, Karta graficzna 16 MB

http://www.play.com.pl

FORGOTTEN REALMS

# R.A. Salvatore
## przedstawia:
## WOJNA PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ

W SPRZEDAŻY OD 25 LIPCA!




MENZOBERRANZAN POTĘŻNE

MATRIARCHALNY ŚWIAT, UKRYTY GŁĘBOKO POD POWIERZCHNIĄ FAERUNU, TRACI ŁASKI BOGINI.

OKRUTNE RZĄDY MATEK OPIEKUNEK STAJĄ SIĘ ZARZEWIEM BUNTU MĘŻCZYZN

STOJĄCE NIŻEJ W HIERARCHII KAPŁANKI LOLTH KNUJĄ ZABÓJCZE INTRYGI BY ZNISZCZYĆ PRZEŁOŻONE I RYWALKI.

GDY CAŁY OTACZAJĄCY ŚWIAT ULEGA PRZEMIANOM, CZWÓRKA BOHATERÓW TRAFIA NA ŚLAD NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCEGO ODKRYCIA W DŁUGIEJ HISTORII MROCZNYCH ELFÓW. ZAISTNIAŁE OKOLICZNOŚCI KAŻĄ WZIĄĆ IM UDZIAŁ W WYPRAWIE MAJĄCEJ UCHRONIĆ MENZOBERRANZAN I CAŁĄ ICH RASĘ PRZED...

UPADKIEM

POWSTANIE
KSIĘGA DRUGA EPICKIEJ SAGI O WOJNIE PAJĘCZEJ KRÓLOWEJ UKAŻE SIĘ WE WRZEŚNIU 2003R.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
WWW.ISA.PL/SKLEP
SKLEPIK@ISA.PL
+22 846 27 59

PYTAJ W SALONACH
EMPIK
I W KSIĘGARNIACH

Logo Forgotten Realms i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| SYMULACYJNA | POLSKA | DURAN | DURAN | LEM | 99,90 PLN |

# VIRTUAL SKIPPER 2

Diaz

## Dziesięć w skali Beauforta...

**Żeglarstwo to piękny i przyjemny sport, lecz niestety bardzo kosztowny i wymagający. Na szczęście na otarcie łez pozostaje jeszcze Virtual Skipper 2 – najnowszy produkt ze stajni Duran.**

Opanowanie kunsztu żeglarskiego wcale nie jest taką łatwą sprawą, jak to może się niektórym wydawać. Nie uważam się za jakiegoś wytrawnego żeglarza i mimo że kilkakrotnie zdarzało mi się pływać po polskich jeziorach, to do gry **Virtual Skipper 2** podszedłem z lekką rezerwą – „symulator łodzi żaglowej" – czy to jakiś żart?.

Najpierw rozejrzałem się po menu: „wyścig", „jeden gracz", „wielu graczy". No – ja, stary wilk morski, nie miałbym sobie poradzić w jakimś wyścigu? Parę sekund wczytywania i oto ukazuje się ładnie pokazane wybrzeże z moją łajbą na pierwszym planie. Minuta przedstartowa i można ruszać. Tyle że to nie chce płynąć! Wiatr wieje od dziobu, moja załoga szarpie się ze spinakerem, a tymczasem żagle rywala łapią dobry wiatr i jedyne, co mi pozostaje, to obserwować jak wykonuje kolejne zwroty. Myślę – „to był wypadek przy pracy!"

Odpalam kolejny tryb rozgrywki – „jeden gracz". Tu już pełna kultura – wybór jednego z kilku akwenów, następnie mały przegląd dostępnych jachtów. Biorę katamaran, ustawiam pogodę i losowy wiatr, a na zakończenie określam parametry związane z regatami: ilość i długość okrążeń, czas startu i poziom trudności. Zatwierdzenie i w następnym momencie uczestniczę już w regatach. Tyle, że wiatr wieje nie ten co trzeba, katamaran mi myszkuje, a konkurenci mkną przed siebie.

Tego było za wiele – zabrałem się za czytanie instrukcji gry i jednoczesne przypominanie sobie własnych doświadczeń. Kolejne podejście i od razu widać efekty – dopłynąłem do mety, wprawdzie jako drugi (na dwóch startujących), ale to lepsze niż dryfowanie. Kolejne rozgrywki szły mi już coraz lepiej. Spinaker, genua, genaker i fok przestały mnie straszyć i już nie musiałem się zastanawiać, co w danym momencie postawić. Wprawdzie interface, mimo całej swej przejrzystości, nadal sprawiał mi pewien problem, to jednak tylko dlatego, że nie znoszę matematyki, a te cyferki non stop się zmieniały – służą bowiem do informowania na bieżąco o wszystkim, co się dzieje dookoła. Kierunek i siła wiatru, prędkość jachtu rzeczywista i najlepsza do celu, kurs na busoli czy wreszcie wskaźnik przechyłu – to tylko niektóre z nich, ale i tak chyba uwidaczniają stopień skomplikowania gry. Trzeba być nie lada żeglarzem by sobie poradzić z tym wszystkim za pierwszym razem, a i później chwilami bywa naprawdę ciężko.

Graficznie program przypadł mi do gustu, mimo pewnej surowości w wyglądzie. Schludnie wykonany z odpowiednio i proporcjonalnie dobranymi kolorami – robi pozytywne wrażenie. Wprawdzie woda mogłaby wyglądać ciekawiej pod względem przejrzystości, to jednak sądzę, że nie jest to żaden mankament na tyle istotny, by się go czepiać. Dźwięk też jest całkiem do rzeczy, o ile nie bierze się pod uwagę lipnego soundtracku. Według mnie, szum wiatru i fal, skrzypienie konstrukcji jachtu i łopot żagli – nie bardzo pasuje do serwowanej przez głośniki muzyki, ale w końcu tę zawsze można wyłączyć.

Reasumując – **Virtual Skipper 2** jest grą trudną i skierowaną przede wszystkim do entuzjastów żaglówek. Nawet na najłatwiejszym poziomie nie ma co liczyć na taryfę ulgową, przez co – po kilku nieudanych próbach – program może zostać uznany za „niegrywalny". Tymczasem przy odrobinie dobrej chęci można się nawet czegoś nauczyć o żeglarstwie. ❐

**plusy**

+ duży realizm żeglowania
+ kilka akwenów i kilka jachtów do wyboru

**minusy**

– TYLKO dla żeglarzy

**W SKRÓCIE**

**OCENA 7**

**WARTO ZAGRAĆ**

Wymagania minimalne:
Pentium 2/450 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB

http://www.virtualskipper2.com

PC CD ROM

# Port Royale

## Złoto, władza i piraci

Gigantyczne
pole rozgrywki,
rozciągające się na cały
karaibski „Nowy Świat".
Wybierz swoje przeznaczenie,
stań się kupcem albo piratem,
szukaj ukrytych skarbów,
zdobywaj miasta.
Graj i wygraj.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Dajemy Ci wybór!
W sprzedaży również
limitowana edycja
kolekcjonerska
z ekstra dodatkami.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

www.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

Copyright © 2003 Ascaron Entertainment GmbH,
and/or Ascaron Entertainment (UK) Ltd.

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | UBI SOFT | UBI SOFT | LEM | – |

Edward_Robot

# DOWNTOWN RUN

## Ostra jazda z dopalaczem

**Nowa propozycja Ubi Softu – Downtown Run umożliwia radosne ściganie się niczym w *The Need for Speed*, jednak innowacją jest fakt, że należy używać przy tym dopalaczy ulepszających wóz bądź uszkadzających maszyny przeciwników.**

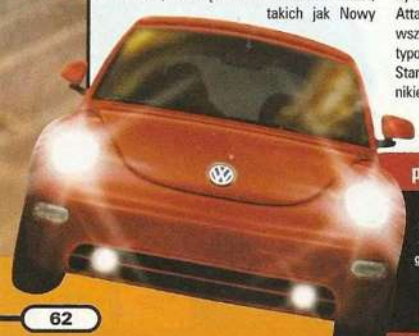
Zacznijmy od początku. Pojazdów jest czternaście i podzielone zostały na trzy – będące zarazem poziomami trudności – klasy: beginner (Peugeot 206 i 307, Audi S3, Volkswagen New Beetle), proffesional (Peugeot 406, Renault Clio Sport, Mitsubishi Lancer Evolution 6, Saab 9-3) oraz expert (Mitsubishi Lancer Evolution 7, Ford Mustang Cobra, MG ZT i TF, Ford Thunderbird i Audi TT). Wygląd wszystkich pojazdów został oddany wiernie. Inaczej jest z ich zachowaniem na trasie. Auta prowadzi się niemal identycznie, a jedyną różnicę stanowi maksymalna prędkość osiągana przez poszczególne modele.

Tras jest teoretycznie dwadzieścia osiem, lecz praktycznie liczba ta mniejsza jest o połowę, gdyż ich lustrzane odbicia liczone są osobno. Szlaki, na których przyjdzie się zmierzyć z przeciwnikami, wiodą ulicami wielkich miast, takich jak Nowy Jork, Londyn, Paryż, Moskwa, Montreal, Lizbona czy Rzym.

Jak już pisałem, dużą zaletą gry jest wprowadzenie dopalaczy, które dzielą się na dwie grupy. Pierwsza to usprawnienia wozu: przyspieszenie, zwrotność, nietykalność, naprawa etc.; druga natomiast to powerup'y ofensywne, mające na celu utrudnienie jazdy przeciwnikom, a zaliczają się do niej: kolczatka, rozlany olej, rozsypane gwoździe albo zatrzymująca i uszkadzająca wrogie pojazdy bomba. Inne charakterystyczne cechy **Downtown Run** to: posiadany przez wszystkie samochody stopień zniszczenia oraz punkty prestiżu. W uszkodzeniach nie byłoby nic dziwnego, gdyby nie fakt, że nie wpływają one na wygląd wozu (a szkoda) oraz jazdę, jednak strata całej energii równoznaczna jest z odpadnięciem z wyścigu. Jeśli natomiast chodzi o punkty prestiżu, to zdobywa się je zwyciężając w wyścigach, efektownie jeżdżąc oraz skutecznie stosując ofensywne dopalacze, a odejmowane są za wpadnięcie w pułapki i odpadnięcie z wyścigu. Dzięki prestiżowi odblokować można nowe wozy. Staje się to automatycznie po uzyskaniu odpowiedniego limitu punktów, jednak jeśli ich liczba spadnie poniżej wymaganej, dane auto stanie się z powrotem niedostępne.

Jedna z najmocniejszych stron **DR** to tryby rozgrywki, których jest aż osiem. Są to ogólnie znane: „Quick Race", „Championship" (jedyny sposób odblokowania nowych tras), „Time Attack" oraz „Count Down" (uwielbiana przez wszystkich zabawa z checkpointami) oraz nietypowe: „Chase", „Sudden Death", „Last Man Standing" i „Bet Race". „Chase" jest odpowiednikiem znanego z NFS Hot Pursuit, jednak tutaj walczy się sam na sam z policją, a nie z przeciwnikami – możliwe jest też oczywiście wcielenie się w stróża prawa. „Sudden Death" polega na tym, że nawet najmniejsza stłuczka powoduje dyskwalifikację, co wymusza niezwykle ostrożną jazdę. „Last Man Standing" to coś dla fanów FPP – należy zniszczyć wozy przeciwników pamiętając jednak, iż w trybie tym niedostępna jest naprawa oraz nietykalność. „Bet Race" to natomiast rywalizacja z przeciwnikiem w jednym z powyższych trybów, a stawką jest ustalona liczba punktów prestiżu.

Podsumowując, **Downtown Run** to gra przeciętna, która nie ma szans stać się przebojem. Zbytnio szwankuje tu zachowanie pojazdów, a grafika i dźwięk są bardzo słabe. ❐



**plusy** (+) **minusy** (–)

+ sporo samochodów
+ dużo trybów gry
– brak możliwości ustawienia pory dnia i pogody
– kiepska grafika
– brak widocznych uszkodzeń pojazdów

**W SKRÓCIE**

**5**

OCENA

**NIC TAKEIGO**

Wymagania minimalne:
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 1 GHz, 256 MB RAM

http://www.ubisoft.com

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | THQ | THQ | LEM | – |

Szotgan

# Moto GP 2

## Powtórka na dwóch kółkach

**Minął rok i nowa część Moto GP spod skrzydeł THQ zawitała na dyski twarde posiadaczy PC. Jest to w prostej linii konwersja z X-Boxa, co widać od razu po uruchomieniu gry. Czy Moto GP 2 jest lepsze od swego poprzednika – moim zdaniem tak, ale tylko nieznacznie.**

Zaktualizowano bazę zawodników, w których przyjdzie Ci się wcielić. Autorzy udostępnili również możliwość tworzenia własnego profilu zawodnika – tak, jak miało to miejsce w poprzedniej części. Wykonujemy zadania na torze treningowym: przejazdy między przeszkodami, 180 i 360 stopni wokół punktu, śmiganie różnego rodzaju figur – czyli stare testy na sprawność. Na oficjalnych torach wykonujesz bardziej różnorodne zadania. Gdzie byś się jednak nie chciał sprawdzić – wygrana oznacza przyznanie, nazwijmy to – „punktu doświadczenia", który możesz rozdzielić na umiejętności związane z prowadzeniem motoru. Reszta trybów pozostała bez zmian: czasówka, zawody, tryb na zbieranie punktów oraz szybki rajd – jak szybka partyjka w pasjansa; do tego wybór trasy, pogody, ustawienia motoru i dobrze oddane złudzenie prędkości. Szkoda tylko, że od poprzedniej części w tuningu motoru dużo się nie zmieniło. Narzekałem na to wtedy i ponarzekam teraz. Zmiany znów nie dadzą pełnej satysfakcji tym, którzy by chcieli naprawdę pogrzebać w ustawieniach maszyny.

Co do samych doznań estetycznych, to nie mogę narzekać. Tekstury motorów i wdzianek kierowców można dowolnie zmieniać. Modele zarówno kierowców, jak i ich „rumaków" są utrzymane na dobrym poziomie. Ci pierwsi, co jest już tradycją w tego typu tytułach, gestykulują, dokonują szybkiego rzutu okiem za plecy czy okazują emocje po przejechaniu linii mety. Upadki i kraksy pokazywane są w bardzo sugestywny sposób. Powtórki, tak jak w poprzedniej części, są wykonane w dobrym stylu, z charakterystycznymi trudnościami z namierzeniem szybko poruszających się obiektów i drżeniem dłoni operatora. Oprawa graficzna stoi na przyzwoitym poziomie, a 16 tras wygląda nie najgorzej, choć mam wrażenie, że przy pewnym wysiłku ze strony autorów można je było zrobić lepiej. Efekty pogodowe są wykonane dobrze, a szczególną uwagę zwracają: zachodzące słońce oraz krople wody spływające po szybie.

Sposób prowadzenia motocykli zostawiłem na deser. Tak w poprzedniej części, jak i tu, wiele zależy od ustawień stopnia realizmu. Ci, którzy uważają, że znają się na prowadzeniu wirtualnego ścigacza, niech spróbują udowodnić to przy maksymalnym realizmie połączonym z mokrą nawierzchnią. Istnieją dwie możliwości: albo uda Ci się ten wyczyn, albo wydasz z siebie wiązankę przekleństw. O ustawieniach motoru, choć jak wcześniej wspomniałem – potraktowanych znów po macoszemu – chyba nie muszę nikomu wspominać – wszyscy fani wyścigów wiedzą, że zmiany te decydują niejednokrotnie o zwycięstwie.

Gry produkowane na szeroką skalę, przez sztaby ludzi, są często tylko i wyłącznie po to, by oczyścić portfele graczy. Kłopot w tym, że autorzy **Moto GP 2** chcą dokonać tego jak najmniejszym wysiłkiem ze swojej strony. Dobra rada – jeśli masz już poprzednią część, podaruj sobie **Moto GP 2** – chyba, że kupujesz gry dla lepszej grafiki. ❐

**plusy** (+) **minusy** (–)

+ lepsza muzyka
+ niezłe wrażenie prędkości
+ tryb rozwoju zawodnika
– niewiele zmian w porównaniu z poprzednią częścią

**W SKRÓCIE**

**7**

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:
Pentium 2/450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x10, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/800 MHz, 256 MB RAM

http://www.thq.com/

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| SYMULACYJNA | ANGIELSKA | RENDERWARE | INTERACTIVE VISION | PLAY | 19,00 PLN |

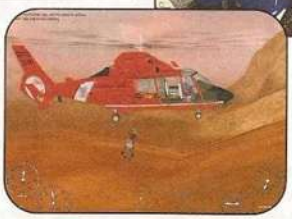
Diaz

# SEARCH & RESCUE 4 COASTAL HEROES

## Słoneczny patrol inaczej

**Dobre symulatory śmigłowców nie pojawiają się zbyt często na rynku multimediów, a jeszcze rzadziej mamy do czynienia z programami ukazującymi działania lotnictwa cywilnego tudzież ratowniczego. I chociażby z tych powodów warto zaznajomić się z czwartą odsłoną gry Search & Rescue – Coastal Heroes.**

Podobnie jak w poprzednich trzech częściach, teraz również będzie okazja wczucia się w rolę pilota śmigłowca ratunkowego, operującego nad sporym obszarem zarówno nadbrzeża, jak i gór. Do Twojej dyspozycji oddano trzy typy helikopterów: niewielki, ale przydatny BK-117 C-1, szybki i zwrotny Dolphin HH-65A, oraz potężny Sikorsky SH-3 S.K. Każdy z nich posiada różne wady, jak i zalety, co przy niektórych misjach może okazać się czynnikiem niezwykle istotnym.



Pilotaż nie należy do najłatwiejszych i częste kraksy – w początkowej fazie gry – nie powinny Cię zniechęcać. Wprawdzie można ustawić sobie w opcjach nieśmiertelność, ale według mnie w pewien sposób pozbawia to dreszczyku emocji podczas wykonywania niebezpiecznych zadań.

Cała ta zabawa w ratownictwo składa się ze stu „zleceń" do wykonania – o różnym charakterze i stopniu trudności. Początkowo, rozgrywając kampanię, będziesz musiał wykonać kilka akcji treningowych, podczas których poznasz zasady działania lotniczej jednostki ratowniczej. Przykładowe misje, z którymi się spotkasz, to: rozpoznanie niezidentyfikowanego statku, pomoc medyczna w górach, transport członków załogi jakiejś łajby czy też ewakuacja ludzi z miejsca zagrożenia. Ogółem można stwierdzić, że autorzy gry wykazali się sporą pomysłowością i chociaż niektóre z zadań wydają się być podobne do siebie, to jednak poprzez zróżnicowanie warunków atmosferycznych, każde z nich jest odmienne. Poza utrudnieniami typu: burza, sztorm czy zawieja śnieżna, proponuję przygotować się na loty nocne, gdy widoczność wcale nie jest lepsza niż we mgle. Ci, którym kampania wyda się zbyt długa bądź monotonna, zawsze mogą spróbować swych sił w pojedynczej misji, a jak już wspomniałem – jest z czego wybierać.

Oceniając program od strony graficznej muszę stwierdzić, iż ledwie zasługuje na ocenę średnią. O ile jeszcze modele śmigłowców przygotowano rzetelnie, o tyle pozostałe elementy oprawy wizualnej zasługują tylko na krytykę. Szczególnie mam tu na uwadze wykonanie obszarów leśnych, które to mają symbolizować nałożone na siebie warstwy jednolicie zielonej tekstury. W trakcie lotu nad takim obszarem rozpoznanie swej wysokości bez przyrządów w ogóle nie wchodzi w rachubę. Kolejną rażącą rzeczą jest wykonanie ludzi, gdyż przeciętny homo sapiens to w grze kilka prostokątów i kula symbolizująca głowę. Nieco lepiej wypada oprawa dźwiękowa, pod warunkiem, że wyłączy się jednolitą i monotonną melodię, mającą służyć za soundtrack. Początkowo nie zwraca się na to uwagi, ale z biegiem czasu wyciszenie muzyki staje się istnym wybawieniem. Dopiero wówczas można nacieszyć ucho odgłosem pracy silnika, szumem powietrza czy krzykiem przerażenia u ludzi, gdy śmigłowiec zbyt nisko przelatuje nad ich głowami.

Podsumowując, **Search & Rescue 4 – Coastal Heroes** to ciekawa gra, jednak swym wykonaniem znacznie odstająca od obecnych standardów. Niemniej, jeśli kogoś nie razi spartańska grafika i ma anielską cierpliwość do ciągłego niesienia pomocy bliźnim, to mogę ją śmiało polecić. ❐

6

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 500, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB z akceleracją 3D

Wymagania zalecane:

Pentium 700, 256 MB RAM

http://www.play.com.pl

**plusy**

+ bardzo duży wybór misji
+ trzy różne typy śmigłowców

**minusy**

– uboga grafika
– tylko dla miłośników ratownictwa

**W SKRÓCIE**

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| SYMULACYJNA | ANGIELSKA | RENDERWARE | INTERACTIVE VISION | PLAY | 19,00 PLN |

# SEARCH & RESCUE VIETNAM MED EVAC

Diaz

## Wiatrakiem nad polami ryżowymi

**To, że śmigłowce w Wietnamie odegrały bardzo ważną rolę, nie podlega żadnej dyskusji – wykonały tam tysiące najróżniejszych, często niewdzięcznych zadań. Nic zatem dziwnego, iż jednym z rozpoznawalnych symboli tamtej wojny stał się charakterystyczny kształt helikoptera US Army – Bell UH-1 Huey. I właśnie na tej konstrukcji będziesz miał okazję wykazać swój kunszt lotniczy.**

Będzie ku temu sporo okazji, gdyż kampania zawiera sto najróżniejszych misji. Warto zaznaczyć, iż mimo, że zadania posiadają charakter wojskowy, to jednak na strzelanie do wrogów raczej nie ma się co nastawiać. Owszem, w kilku misjach towarzystwo Vietcongu zostało zapewnione przez programistów, ale wyraźnie informatykom zabrakło wyobraźni lub obejrzeli za mało filmów wojennych. Otóż spodziewałem się huraganowego ognia przeciwlotniczego, a tymczasem zaledwie kilku Charlie raczyło posłać mi serię z kałasza. Zaskoczony tą ignorancją, postanowiłem „zbadać mapkę" i ku memu zdziwieniu ogień z ziemi przypominał bardziej sporadyczną próbę strzelania na wiwat aniżeli chęć ustrzelenia mi płatów.

Zniesmaczony takim absurdem zabrałem się za wypełnianie zadań, a tu: rozpoznanie, transport, ewakuacja, transport, rozpoznanie, ewakuacja i ciągle ten sam wojskowy kierat. Tylko, że dynamika akcji jakby spadła. Marzył mi się udział w jakiejś większej bitwie, a tymczasem jedynymi potyczkami były moje zmagania z wiatrem, górami lub dolinami. Wyraźnie widać, że autorzy ze swym nadmiernym pacyfizmem popsuli całkiem dobrze zapowiadającą się grę.

Kolejnym mankamentem, który zauważyłem, jest brak jakiegokolwiek ruchu powietrznego czy lądowego, poza kilkoma naprawdę drobnymi wyjątkami. Irytowało mnie to już w ***Coastal Heroes***, ale w **Vietnam Med Evac** zaczęło mnie drażnić. Dodatkowym mankamentem jest brak trybu rozgrywki wieloosobowej. Wprawdzie takie atrakcje jak deathmatch czy „capture the flag" byłyby absurdem, ale wspólny lot kilku śmigłowców mógłby być ciekawym doświadczeniem i może zrekompensowałby braki z singla.

Oprawa audiowizualna **Vietnam Med Evac** jest taka sama jak w przypadku ***Coastal Heroes*** i niczego więcej nie można się spodziewać – te same kiczowate lasy i beznamiętne przestrzenie gór poprzecinane rzekami i drogami. Gdzieniegdzie można napotkać jakąś wioskę, w której obrońcy sporadycznie otworzą ogień tylko po to, by spacyfikowała ich załoga śmigłowca ratowniczego, z jednym M-60 na pokładzie. Ogólnie widać, że atmosfera wojny wietnamskiej jest tylko chwytem reklamowym, by sprzedać kolejny klon gry **Search & Rescue**. Wirtualne latanie śmigłowcem bywa przyjemną rozrywką, pomysł na grę, w której ratuje się życie, też jest niczego sobie – a jednak grze brakuje tego „czegoś", co by sprawiło, że nie można by się jej oprzeć. ❐

**plusy** + – **minusy**

+ gigantyczny wybór misji
+ pilotowanie Huey'a nad Wietnamem
– surowa grafika – brak wciągającej akcji
– ograniczony świat zewnętrzny

**W SKRÓCIE**

**5** OCENA

**NIC TAKIEGO**

Wymagania minimalne:

Pentium 500, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB z akceleracją 3D

Wymagania zalecane:

Pentium 700, 256 MB RAM

http://www.play.com.pl

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | STARDOCK | STRATEGY FIRST | – | – |

# GALACTIC CIVILIZATIONS

## Strategiczny podbój kosmosu

Bazyl

**Jedną z bardziej kontrowersyjnych gier tego roku jest z pewnością *Master of Orion 3*, dla wielu rzecz absolutnie nienadającą się do grania. Można z tą opinią polemizować, nie ulega jednak wątpliwości, iż *MoO3* jest po prostu trudną grą. Być może nie byłoby tak, gdyby jego twórcy zobaczyli wcześniej nowe dzieło firmy Stardock zatytułowane Galactic Civilizations.**

To również jest strategiczna gra turowa z akcją rozgrywającą się w kosmosie; wszystko jest tu jednak o niebo prostsze, choć całość złożonością w niczym nie ustępuje *MoO3*. Zabawa z **GC** rozpoczyna się według utartych zwyczajów: określenia wielkości galaktyki, w której toczyć się będzie batalia o kosmiczną dominację, liczby zamieszkujących ją ras oraz poziom zaawansowania modułu SI dla każdej z nich. Gracz zawsze kieruje cywilizacją ludzi, która tak jak obecnie targana jest wewnętrznymi sprzecznościami. W jej łonie rozwija się sześć partii politycznych, z których każda posiada określone zalety. W zależności od tego, na którą z nich się postawi, można liczyć na określone „bonusy". Federaliści zwiększają na przykład dochody państwa o 20%, populiści oferują natomiast bonus do dyplomacji i morale ludności. Ponadto gracz ma do dyspozycji 10 punktów, które może swobodnie rozdysponować pomiędzy takie dziedziny jak handel, badania naukowe, przyrost naturalny itp. Warto pamiętać, że w późniejszych etapach gry partia wybrana przez gracza może stracić większość w parlamencie, co oznacza również utratę jej bonusów. Z tego powodu naprawdę warto dbać o wysokie morale ludności, gdyż w prosty sposób przekłada się ono na poparcie w senacie.

Po rozpoczęciu gry ukazuje się ekran, przedstawiający fragment galaktyki z rodzinną planetą Ziemian. W **GC** zastosowano tradycyjną, dwuwymiarową mapę, na której widać planety, statki, różne kosmiczne obiekty. W każdej turze gracz może przesunąć swoje statki kosmiczne o określoną liczbę pól, wydać polecenia dotyczące produkcji, badań naukowych, dyplomacji. Celem jest oczywiście dominacja, ale zbrojna agresja jest tylko jednym z czterech sposobów, w jaki można ten zamiar zrealizować. Pozostałe to dominacja polityczna (gdy wszystkie rasy chcą zawrzeć z Tobą sojusz, czy to ze względu na korzyści z handlu, czy ze strachu przed twoją flotą); dominacja technologiczna (osiągnięta poprzez dotarcie do granic poznania drzewa technologicznego); oraz dominacja kulturowa (gdy obszar Twoich wpływów – ale nie posiadłości – rozciąga się na 9/10 wszystkich sektorów galaktyki). Każdy z tych warunków zwycięstwa zmusza do innego stylu gry. Osiągnięcie dominacji technologicznej wydaje się na przykład względnie proste, jednak rzeczywistość szybko to koryguje. Drzewo technologiczne w **GC** jest po prostu olbrzymie, na dodatek niektóre z najbardziej zaawansowanych technologii wymagają określonych wcześniejszych odkryć. Jeśliby skoncentrować się tylko na nauce, trzeba by pozostawić inne obszary funkcjonowania Imperium praktycznie bez wsparcia finansowego, stając się tym samym łatwym celem dla agresorów.

To, co zwraca uwagę w **GC**, to nie tylko bardzo dobry moduł SI, który po pewnym czasie niejako uczy się kontrować strategię często używaną przez gracza, ale przede wszystkim niezwykła prostota zabawy. Nie ma tu obszarów gry, gdzie trzeba by się domyślać, dlaczego coś dzieje się tak, a nie inaczej. Wszystko jest jasno wytłumaczone i przede wszystkim logiczne. I choć **Galactic Civilizations** korzysta ze sprawdzonego szablonu gry, najpierw musisz zbadać teren dookoła, potem jak najszybciej zasiedlić dostępne planety, a jednocześnie szybko zbudować flotę i nie dać się prześcignąć na polu technologii, to jednak każdy z tych elementów zawiera jakąś niespodziankę. Wprost fantastyczne działa w grze dyplomacja. Sojusze nie są tu zrywane ot tak, każdy z Twoich partnerów uważnie sprawdza, czy bardziej mu się opłaca współpraca, czy wojna, i jeśli tylko będziesz dobrze dbał o swoje kontakty handlowe, możesz liczyć na długi związek.

**Galactic Civilizations** mogę polecić każdemu miłośnikowi ***Master of Orion 2*** i wszystkim, którzy sparzyli się na ***MoO3***. Nie dość, że program ten sam z siebie jest bardzo dobry, to jego twórcy cały czas tworzą do niego nowe dodatki. Jedyny poważny problem jest taki, że nie wiadomo, czy gra trafi do Polski. Ale może? Mogę się założyć, że CD Projekt nie jest zadowolony z ***MoO3*** tak samo jak większość graczy. ❐

**8**

OCENA

**NIEZŁA JAZDA**

Wymagania minimalne:
Pentium 3/600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 8 MB, Win 98, CD-ROM

Wymagania zalecane:
Pentium 3/1.0 GHz, 256 MB RAM

**plusy** + – **minusy**

+ bardzo dobry moduł SI
+ nieskomplikowane zasady gry
– przydałby się tutorial
– schematyczna oprawa graficzna

**W SKRÓCIE**

http://www.galciv.com

# Nowe serie Klubu Świata Komiksu

## NIEZLICZONE ŚWIATY UNIWERSUM CROSSGEN!

- MAGIA
- PRZYGODA
- PIĘKNE KOBIETY
- WALKA NA ŚMIERĆ I ŻYCIE
- NIEBEZPIECZNE POTWORY

*Już w lipcu szukaj w kioskach:*

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| PRZYGODOWA | POLSKA | CRYO | THE ADVENTURE COMPANY | CENEGA POLSKA | 59,90 PLN |

Maciej Jasiński

# THORGAL: KLĄTWA ODYNA

## Cryo mści się zza grobu

**Firma Cryo jakiś czas temu zawiesiła swą działalność. Zdążyła jednak jeszcze tuż przed końcem swego istnienia stworzyć grę Thorgal: Klątwa Odyna. Jej wydawanie można było sobie jednak zupełnie darować.**

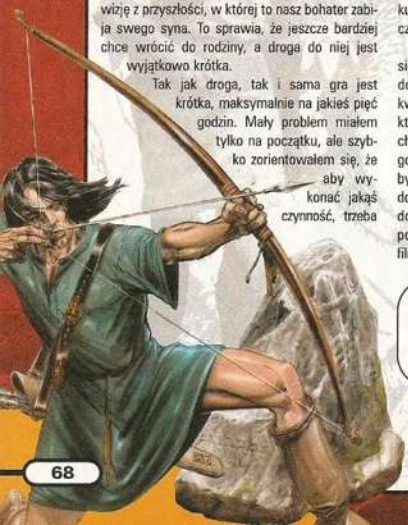
Thorgal to bohater, którego nie trzeba specjalnie przedstawiać. Komiksy z nim, autorstwa Rosińskiego i Van Hamme'a, od wielu lat należą do najlepiej sprzedających się w naszym kraju, i na rynku francuskim radzą sobie nieźle. Ta popularność Thorgala była zapewne przyczynkiem do zainteresowania się nim branży komputerowej.

Przedstawiona w grze historia dość luźno nawiązuje do komiksowych albumów. Pojawia się tu kilka postaci znanych miłośnikom Thorgala, ale wyraźnie widać, że autorzy scenariusza nie należeli do fanów tej serii komiksowej. Stworzyli bowiem historię prostą, płytką, znacznie gorszą niż nawet w najsłabszych albumach Rosińskiego i Van Hamme'a. Pokrótce zatem: Thorgal chce się dostać do rodziny, ale z powodu burzy utknął na pewnej wyspie, tam pewien starzec ujawnia mu wizję z przyszłości, w której to nasz bohater zabija swego syna. To sprawia, że jeszcze bardziej chce wrócić do rodziny, a droga do niej jest wyjątkowo krótka.

Tak jak droga, tak i sama gra jest krótka, maksymalnie na jakieś pięć godzin. Mały problem miałem tylko na początku, ale szybko zorientowałem się, że aby wykonać jakąś czynność, trzeba precyzyjnie trafić w obiekt i próbować tego kilkakrotnie. Bogatszy o tę wiedzę, przez kolejne lokacje, przygody i postacie, przechodziłem bez najmniejszych problemów. Wszystko dlatego, że użyte przedmioty znikają natychmiast, rozmowy są automatyczne, a rozwiązania zadań nasuwają się niemal same. Ponadto gra wygląda na niedopracowaną, co szczególnie widać podczas krótkich wstawek zręcznościowych (strzelanie z łuku) i ma tendencję do zawieszania się, gdy w tym czasie próbujesz sejwować.

Z jakością przygody świetnie komponuje się oprawa audiowizualna. Ubogie menu gry dosłownie straszy, podobnie jak większość kwadratowych postaci i pustych lokacji, po których porusza się Thorgal. Sam bohater chodzi w sposób komiczny, a poza tym, gdyby nie blizna na policzku, to trudno byłoby go rozpoznać – taki jest podobny do tego z komiksu. Obrazu koszmaru dopełnia polski dubbing będący na poziomie głosów podkładanych pod filmy amatorskie. Słychać, że parali się tym młodzi ludzie, udający bez powodzenia głos starca, wodza wikingów czy szalonego herszta bandytów. Beznamiętnie wypowiadane kwestie, nie pasujące do postaci głosy i aż rażąca amatorszczyzna – ostatecznie dobijają ten i tak kiepski produkt.

Gra **Thorgal: Klątwa Odyna** zawiera tylko jeden element, który sprawia, że jest choć nieco atrakcyjna. Mam tu na myśli siedem plansz komiksowych narysowanych przez samego Grzegorza Rosińskiego, które to prezentują kolejne etapy Twej przygody w grze. Chyba tylko z tego powodu grę mogą kupić wyjątkowi fani Thorgala, którzy zbierają wszystko z tym bohaterem: od odcinków drukowanych w „Relaxie", po plany lekcji i karty. Takie ładne, duże pudełko z grą może być dla nich niezłą ozdobą kolekcji. Prawdziwi gracze, a w szczególności miłośnicy przygodówek, powinni sobie ten tytuł darować, tym bardziej, że jego cena jest zupełnie nieprzystająca do atrakcyjności. ❐



**plusy** (+) **minusy** (–)

+ oryginalne plansze komiksowe autorstwa Rosińskiego

– krótki czas gry
– mało lokacji, postaci i przedmiotów
– żałosna polska wersja językowa

**W SKRÓCIE**

**1**

OCENA

**DNO**

Wymagania minimalne:
Pentium 2/400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 2/500 MHz, 128 MB RAM

http://www.cenega.pl

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | ACTIVISION | ACTIVISION | LEM | 169 PLN |

# X-Men 2: WOLVERINE'S REVENGE

## Rosomak uczy bić

Maciej Jasiński

**Którýż to już raz mamy do czynienia z niezłą grą konsolową, która w wersji na PC jest prawie zupełnie niestrawna. Tym razem pokrzywdzonym jest jeden z mutantów Profesora X - Wolverine (Rosomak).**

Bohatera tego nie trzeba chyba specjalnie przedstawiać. Osoby, które obejrzały filmową wersję X-Men z pewnością zapamiętały owego zarośniętego twardziela, który może w dowolnej chwili wysuwać ze swych rąk metalowe ostrza. Rosomak jest najbardziej wyrazistą spośród postaci znajdujących się wśród mutantów, stąd też rozsądny wydaje się wybór właśnie jego na bohatera gry komputerowej, wydanej specjalnie na premierę drugiej części filmu.

Pierwsza minuta gry jest niezwykle obiecująca. Zostajesz od razu wrzucony w sam środek starcia. Jacyś goście biegają z pałkami, inni strzelają z broni palnej, a z Twego wirtualnego ciała wystają strzałki i nosisz hełm, taki jak w kultowym komiksie „Weapon X" Barry'ego Windsor-Smitha. Niemal instynktownie rozprawiasz się z czwórką przeciwników i wtedy dopiero przychodzi czas na refleksję.

Przede wszystkim każdy, kto miał okazję widzieć Rosomaka w komiksie czy filmie, zaobserwował zapewne, że bohaterowi temu wystarczy jeden cios, aby rozpruć każdego człowieka na pół, a tu w grze dźga i dźga, niektórych nawet bardzo długo. Jednak przede wszystkim czyni to tak nieudolnie z winy sterowania. Ta gra po prostu nie jest przystosowana do klawiatury. Choćbyś nawet nie wiem jak się męczył, to i tak nie zdołasz zapanować nad tymi wszystkimi klawiszami, a jeżeli jeszcze chciałbyś poprawiać dość niesforną kamerę, to trzecia ręka jest niezbędna.

Ponadto tak wychwalana w zapowiedziach oprawa graficzna, jest tak naprawę na bardzo słabym poziomie. Puste i brzydkie lokacje, obecne wszędzie szwy łączące poszczególne fragmenty tektur, bohater zapadający się stopami w beton, ślady po kulach

widoczne przed ścianą – to, i cała masa innych niedociągnięć, nie przekonuje z pewnością do gry.

Poziom trudności rozgrywki jest bardzo wysoki, co w niespecjalny sposób współgra z możliwością sejwowania tylko pomiędzy misjami. Jak Ci się klawisze poplączą, to nie pozostaje nic innego, jak ponownie przechodzić to samo. Przeciwnicy z jednej strony są bardzo groźni (nawet taki gość z „elektrycznym pastuchem" może Cię zabić), ale jednocześnie nie zachowują się jak istoty obdarzone inteligencją. Możesz sobie dowoli wymachiwać pazurami przed nimi, a pomimo że Cię widzą, to nawet nie zareagują, musisz dopiero wejść łaskawie w ich nie za dużą strefę kontroli.

Wśród niewątpliwych zalet gry wymienić można ciekawie rozwiązaną opcję regeneracji energii Rosomaka - odbywa się ona tylko, gdy ma schowane ostrza. Poza tym na uwagę zasługuje duża różnorodność ciosów, których zestaw powiększa się w trakcie zabawy. Do tego różne wdzianka głównego bohatera, niezła oprawa dźwiękowa oraz Patrick Stewart i Mark Hamill, użyczający swych głosów na potrzeby gry. To wszystko jednak zbyt mało, aby z pecetowej wersji uczynić produkt zasługujący na uznanie.

Prawda jest taka, że podobnie jak w przypadku ***Enter the Matrix***, twórcy przeróbki z konsoli niespecjalnie się postarali. Widocznie uważali, że i tak nie sprzeda się zbyt wiele kopii tej gry na komputery osobiste i chyba mieli zupełną rację. Chociaż lubię komiksy z serii „X-Men", a i filmy z mutantami uważam za dość udane - to jednak do gry **X-Men 2: Wolverine's Revenge** przekonać się nie dam. ❐

**5** OCENA

**NIC TAKIEGO**

★★★☆☆

★★★★☆

★★☆☆☆

**Wymagania minimalne:**

Pentium 500 MHz,
128 MB RAM,
akcelerator 3D 16 MB

**Wymagania zalecane:**

Pentium 1.2 GHz,
256 MB RAM,
akcelerator 3D 32 MB

http://www.wolverine-srevenge.com

**plusy**

+ Wolverine jako główny bohater
+ różnorodność ciosów

**minusy**

– zapisywanie gry tylko między poziomami
– kiepska grafika
– bezmyślni przeciwnicy
– fatalne sterowanie

**W SKRÓCIE**

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | POLSKA | THE BITMAP BROTHERS | KOCH MEDIA | CENEGA | 99,90 PLN |

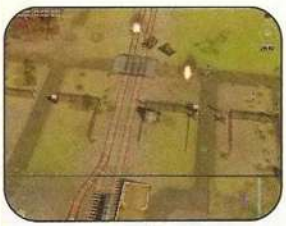
# WORLD WAR II: Frontline Command

Mariusz Puzynowicz

## Cuda na polu bitwy

**W tematyce II wojny światowej trudno wymyślić coś oryginalnego. W grze World War II: Frontline Command pojawia się jednak pewien nowy wróg – interfejs, który czasami stawia większy opór niż niemieccy żołnierze.**

Ostatni rok wojny to dla Hitlera jedno wielkie pasmo niepowodzeń - nieustająca ofensywa ZSRR na wschodzie i walki z aliantami na zachodzie Europy. Pomimo dotkliwych porażek, wojska Hitlera stawiały zacięty opór. Właśnie w te gorące czasy przenosi cię RTS zatytułowany **World War II: Frontline Command**. Masz możliwość wcielenia się w dowódcę wojsk alianckich i pokierowania nimi do ostatecznego zwycięstwa nad Trzecią Rzeszą. Szkoda tylko, że



można stanąć wyłącznie po jednej stronie barykady, a nie po obu.

Do Twojej dyspozycji oddano 12 misji podzielonych na 4 epizody. Przy czym zastosowano tutaj ciekawe rozwiązanie: jeżeli wybierzesz poziom trudności oznaczony jako Veteran to masz dostęp do większej ilości zadań i epizodów - co prawda nie możesz wykonać ich wszystkich, ale masz możliwość wyboru pomiędzy nimi. Misje wykonywać będziesz na terytorium różnych krajów: Francji, Belgii czy też Niemiec. Wszystko zgodnie z historycznymi realiami, czyli najpierw lądowanie na plażach Normandii i późniejsze stopniowe przemieszczanie się wojsk sojuszniczych w kierunku Berlina.

Pora powiedzieć słów kilka o walce i przebiegu misji. Po kilkunastu godzinach grania odniosłem wrażenie, że częściej przyszło mi zmagać się z niedopracowanym interfejsem i dziwacznym zachowaniem moich jednostek, niż z prawdziwym wrogiem.

Gra zawiera kilka bugów, które potrafią nawet najwytrwalszego gracza wyprowadzić z równowagi. Poważny problem stanowi zaznaczanie jednostek - często zdarzają się przypadki, że jednostki przez Ciebie wybrane nie zostaną uaktywnione, a Tobie pozostaje jedynie kilkukrotne powtarzanie tej czynności z nadzieją powodzenia. Kiedy w tym czasie zaatakują Cię Niemcy, to pożegnaj się z kilkoma cennymi oddziałami. Ja niejednokrotnie w ten sposób traciłem trzon armii i zarazem szansę na powodzenie całej misji.

Nie mniej irytującą rzeczą jest zachowanie się podwładnych. Zdarzają się przypadki, że wojska, zamiast wybrać najkrótszą drogę do wskazanego im punktu, kierują się w stronę najbliższej drogi i tracą w wyniku tej operacji kilka długich chwil. Żeby nie było za łatwo, to niektóre jednostki podczas przemieszczania się wykonują jednak Twoje polecenia, a wtedy cała „aliancka hołota" rozłazi się we wszystkie strony - część w poszukiwaniu upragnionej drogi, a reszta na przełaj - tak, jak im rozkazano.

Podczas starć trafić można także na prawdziwych hitlerowskich bohaterów - zdarzył mi się na przykład taki, który sam unieruchomił mi cztery czołgi. Proponuję też przyjrzeć się bliżej piechocie - kiedy dwa oddziały najdą na siebie, niektórzy wojacy zaczynają dziwny taniec. Wygląda to doprawdy komicznie i jest miłym odprężeniem, przed zbliżającym się klikaniem, które będziesz musiał wykonać, aby zaznaczyć swe oddziały.

**World War II: Frontline Command** to pozycja bardzo nierówna. Z jednej strony otrzymujemy program o dosyć znośnej grafice i misjach, których zróżnicowanie może przypaść do gustu. Z drugiej zaś strony jest to produkt pełen niedoróbek, psujących całą radość płynącą z gry. Jeżeli jesteś fanem RTS-ów, to pewnie i tak sięgniesz po ten tytuł, aby zweryfikować moje „herezje". ❐

**5**

OCENA

NIC TAKIEGO

http://www.frontlinecommand.com

Wymagania minimalne:
Pentium 2/500 MHz,
128 MB RAM, karta 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/800 MHz,
256 MB RAM, karta 32 MB

| plusy | minusy |
|---|---|
| + zróżnicowane misje | – kłopoty z zaznaczaniem jednostek |
| + klimatyczne przerywniki filmowe | – niesubordynacja podwładnych |
| | – chaos na polu bitwy |
| | – tylko jedna strona konfliktu do wyboru |

W SKRÓCIE

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| STRATEGICZNA | ANGIELSKA | JOHN TILLER | HPS SIMULATIONS | - | - |

# SQUAD BATTLES ADVANCE OF THE REICH

## Klęska na froncie wschodnim

Diaz

**Podobnie jak to wcześniej miało miejsce z programami logicznymi, tak teraz strategie turowe – za sprawą coraz to doskonalszych RTS-ów – zdają się być w głębokiej defensywie. Wprawdzie od czasu do czasu pojawiają się gry, przy których można spędzić kilka chwil, ale takich tytułów jest naprawdę niewiele. Szkoda, że również Squad Battles: Advance of the Reich nie powiększa tego grona hitów.**

Tematyka frontu wschodniego nawet po sześćdziesięciu latach budzi sporo emocji wśród miłośników gier bitewnych. I właśnie lata 1941 - 1945 stanowią ramy czasowe **Advance of the Reich**. Teraz będziesz miał okazję samemu poprowadzić do zwycięstwa jedną z dwóch potężnych armii: radziecką lub niemiecką.

Oczywiście, jako że gra toczy się na poziomie taktycznym, w każdym ze scenariuszy dostępnych jest przeciętnie od kilku do kilkunastu jednostek. Tylko w większych bitwach naliczyłem ich kilkadziesiąt, ale za to jakich! Zróżnicowanie sprzętu poprzez stosunkowo realistyczne odzwierciedlenie jego wad i zalet jest naprawdę imponujące. Piechota dysponuje kilkoma rodzajami broni palnej; czołgi mogą prowadzić ostrzał zarówno z dział, jak i z karabinów maszynowych, a co więcej, można wybierać typ amunicji, z którego będzie się strzelało. Ponadto w razie zniszczenia jakiejś jednostki, na heksie pozostaje jej broń, którą można później wykorzystać do dalszej walki. Dodatkowo należy ciągle liczyć się ze stanem morale poszczególnych oddziałów, gdyż jego drastyczny spadek spowoduje niezdolność takiej jednostki do walki. Na zakończenie tej pozytywnej wyliczanki wspomnę, iż rzeźba terenu, gęstość zabudowy i widoczność również mają wpływ na działania wojsk. Jednocześnie grać może jedna, jak i dwie osoby, a co więcej istnieje możliwość pojedynków przez e-mail.

I to by było na tyle, jeśli idzie o dobre wieści. Niestety, opanowanie niektórych zasad rządzących **Advance of the Reich**, może trwać o wiele dłużej niż walki o Stalingrad. Autorzy

w kilku przypadkach, zamiast uprościć pewne aspekty rozgrywki - jak to miało miejsce w ***Panzer General*** - zagmatwali ją do tego stopnia, że sporo czasu marnuje się na przeglądanie górnego menu w poszukaniu odpowiedniego polecenia. Później idzie już o wiele łatwiej i korzysta się z odpowiednich ikon, niemniej taka drobnostka może skutecznie zniechęcić do gry już na samym starcie.

Wykonanie programu również pozostawia wiele do życzenia. W **Advance of the Reich** można bawić się na mapie trójwymiarowej, ale osobiście polecam jej odmianę w wersji 2D. Płaska plansza umożliwia bowiem dostrzeżenie tego, co w przestrzeni 3D autorzy skutecznie ukryli, chcąc „zabajerzyć" swój produkt - zapewne miało być dobrze, jednak wyszło fatalnie.

Co się zaś tyczy oprawy audio, to wydaje się być niedokończona. Oczywiście z głośników wydobywają się odgłosy strzałów, eksplozji, jakieś sporadyczne krzyki, a nawet inne bliżej nieokreślone dźwięki mające być tłem - jednak uważam, że niejeden domorosły muzyk-amator jest w stanie stworzyć o wiele lepsze dzieło, niż to, które zaserwowali twórcy gry.

Podsumowując, muszę się przyznać, iż **Squad Battles: Advance of the Reich** rozczarował mnie. W chwili obecnej, pojawienie się naprawdę dobrej gry tego typu, jakości chociażby ***Panzer General 2*** - kojarzy mi się z wiarą Adolfa Hitlera w pojawienie się Wunderwaffe. ❐

**plusy** + **minusy**

+ pokaźna liczba walk
+ edytor misji

– archaiczne wykonanie gry
– niepotrzebne utrudnienia w interfejsie

**W SKRÓCIE**

**5** OCENA

**NIC TAKIEGO**

**Wymagania minimalne:**

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM

**Wymagania zalecane:**

Pentium 200 MHz, 64 MB RAM

www.hpssims.com

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | — | BUKA | VALUSOFT | TOPWARE INTERACTIVE | 49,00 PLN |

Diaz

# HARD TRUCK 18 WHEELS OF STEEL

## Konwój znów na szlaku

**Ogromne ciężarówki przemierzające Stany Zjednoczone budzą podziw, a kierowcy tych osiemnastokołowych monstrów nierzadko kojarzeni są z wizerunkiem prawdziwego twardziela. Jednak praca w transporcie wcale nie jest taka łatwa, o czym możesz przekonać się teraz samemu.**

Połączenie zręcznościówki z elementami symulacji samochodu ciężarowego oraz gry ekonomicznej wydaje się być nietypowym, a przede wszystkim niepewnym przepisem na sukces. **Hard Truck: 18 Wheels of Steel** posiada jednak kilka cech, dzięki którym ma szansę na zdobycie popularności.

Program oferuje trzy kampanie, różniące się pomiędzy sobą poziomem trudności. Pierwsza, a zarazem najłatwiejsza, rozgrywa się na wybrzeżu USA; druga na środkowym zachodzie; a trzecia – najtrudniejsza z nich – w Górach Skalistych. Stopień skomplikowania nie tylko polega na dłuższych odcinkach pomiędzy poszczególnymi miastami i na ukształtowaniu terenu, ale również na typach zleceń oraz na ilości posiadanej gotówki.

Warto wiedzieć, że cała gra opiera się właśnie na zbiciu jak największej mamony poprzez świadczenie usług transportowych z miasta do miasta. Wygląda to tak: podjeżdżasz pod rampę, wybierasz naczepę, a następnie, kierując się drogowskazami i mapą, odwozisz ją na miejsce docelowe. Z biegiem czasu, gdy prestiż prowadzonej przez Ciebie firmy wzrośnie, będzie można podjąć się zleceń stałych. Wraz z takim obrotem sytuacji zasobność portfela również wzrasta, dzięki czemu ukazują się nowe perspektywy – zatrudnienie pracowników lub zakup kolejnych samochodów. Tych ostatnich jest sześć typów, dzięki czemu „przejażdżki" nie są monotonne, jakby się to mogło wydawać w początkowym etapie grania.

Prowadzenie ciężarówki wcale nie jest też taka prostą sprawą. Rozpędzenie ciągnika siodłowego wraz z naczepą do prędkości pięćdziesięciu mil wymaga sporo cierpliwości, a później już tylko trzeba trzymać się drogi, szybko czytać tablice informujące o zjazdach z autostrady i omijać wolniej jadące pojazdy. Niby łatwo, ale w praktyce zawsze coś się nadarzy: a to kontrola policyjna, a to jakiś niedzielny kierowca lub czerwone światła na skrzyżowaniu. Osobiście te ostatnie ignoruję, licząc na zasadę „duży może więcej" i w większości wypadków całkiem nieźle mi się to udaje. W takich momentach rzeczywiście można się zapomnieć i poczuć jak bohater starego, aczkolwiek kultowego filmu „Konwój". Niestety, tu ujawnia się najbardziej rażący mnie element wykonania gry – samochody, które uczestniczą w kolizji z kilkudziesięciotonową ciężarówką, nie mają nawet małej rysy na karoserii! Testowałem już wszystko: uderzenie od tyłu w autobus szkolny, czołowe zderzenie z inną ciężarówką, najazd na bok samochodu osobowego czy taranowanie rzędu aut stojących na czerwonym świetle. Jedynie wskaźnik uszkodzenia ładunku, podany w procentach, powoli wzrastał.

Reasumując, **Hard Truck: 18 Wheels of Steel** jest przeciętnie wykonaną grą, jednak przy odrobinie chęci i uporu, może ona wciągnąć na długie godziny. Jeśli ktoś zechce sprawdzić swych sił jako właściciel firmy przewozowej, a jednocześnie kierowca przemierzający Amerykę wszerz i wzdłuż, to niewątpliwie jest to program specjalnie dla niego. ❐

**plusy**

+ niezły pomysł
+ element ekonomiczny

**minusy**

– długie wczytywanie gry
– zero oddania realizmu stłuczek
– brak prawdziwych metropolii

**W SKRÓCIE**

**6**

OCENA

★★★
★★★½
★★★

**MOŻNA ZAGRAĆ**

http://www.topware.pl

Wymagania minimalne:
Pentium 3/600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

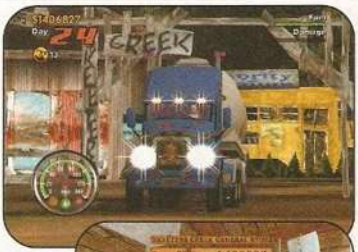
| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | EUTECHNYX | EMPIRE INTERACTIVE | – | – |

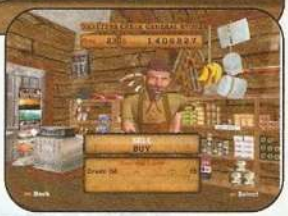
baRTeS

# BIG MUTHA TRUCKERS

## Biznes na osiemnastu kołach

**Życie polskiego kierowcy ciężarówki usłane różami nie jest. Wiecznie napięte terminy, tysiące kilometrów tygodniowo do przejechania, kolejki na granicy, a do tego groźba napadu.**





Nie brzmi to bynajmniej zachęcająco, dlatego o wiele przyjemniej jest spędzić kilka godzin przy grze **Big Mutha Truckers**, w której drogi należą niepodzielnie do Ciebie i Twojej rodzinki, a korzystne warunki ekonomiczne pozwalając zarobić grube miliony w kilka tygodni.

Rozpoczynając grę, spotykasz odrażającą personę, która – jak się okazuje – jest Twoją Mamuśką Jackson. Ta karykaturalna postać informuje Cię, że dosyć ma już harowania za wszystkich dookoła i planuje przejść na emeryturę, przedtem jednak oddając swój biznes podejrzanej proweniencji w ręce jednego ze swoich potomków. Wybierasz zatem swoją postać spośród czterech dostępnych. Są to: Cletus i Earl – dwaj prostaczkowie o buraczanych twarzach, piersiasta blondyna Bobbie-Sue oraz czarnoskóry rastafarianin Rawkus (co on robi w tym towarzystwie?). Każde z nich posiada własną ciężarówkę, odrobinę różniącą się wyglądem od innych, jednak wszystkie mają zbliżone parametry techniczne i osiągi. Następnie dobierasz jeszcze swoje logo i już możesz zaczynać 60-dniowe „trial by truckin", czyli zasadniczą część rozgrywki.

W tej dwumiesięcznej kampanii cele są przejrzyste: musisz zarobić więcej pieniędzy niż którekolwiek z Twojego „rodzeństwa". Sposób, w jaki to osiągniesz, to już Twoja indywidualna sprawa. Akcja gry dzieje się w fikcyjnym Hick State County, w obrębie którego znajduje się pięć miast. Najprostszym, najbardziej dochodowym i najmniej ryzykownym sposobem nabijania własnej kabzy jest przewożenie towarów z jednego miasta do drugiego, z miejsca, gdzie dany towar jest tani, do miejsca, gdzie popyt nań jest spory, a podaż znikoma. Przebywając w mieście warto wstąpić na chwilę do baru, i to bynajmniej nie po to, by pograć tam w jednorękiego bandytę, ponieważ zarobek z tego jest niedużo. Istotną kwestią jest rozmowa z barmanem, który po pierwsze może podpowiedzieć, gdzie jest popyt na dany towar, a po drugie czasem zaproponuje nie do końca legalną pracę dla lokalnych przedstawicieli świata „biznesu".

Gra od strony graficznej prezentuje się przyzwoicie. Modele ciężarówek wyglądają bardzo atrakcyjnie, a ich zachowanie na trasie też nie pozostawia wiele do życzenia (zapewne tak naprawdę ciężarówkę prowadzi się inaczej, ale wszak to tylko zręcznościówka). Środowisko wokół trasy oraz sam wygląd miast także może zaimponować bogactwem detali. Jeśli chodzi o muzykę i dźwięki, to do dyspozycji masz kilka stacji radiowych, szkoda jedynie, że informacji w nich jest niewiele, przez co program szybko zaczyna się powtarzać, a przez to nudzić.

**Big Mutha Truckers** to nie jest tytuł, nad którym spędza się całe dnie, ale warto do niego wracać na krótkie, codzienne sesje, bowiem radości z gry jest tutaj sporo. ❐

**plusy**

+ ciekawy aspekt ekonomiczny
+ dobra grafika i muzyka

**minusy**

– zbyt krótki program stacji radiowych

**W SKRÓCIE**

**7**

OCENA

Grafika ★★★★

Dźwięk ★★★★

Grywalność ★★★½

**WARTO ZAGRAĆ**

http://www.bigmuthatruckers.com

Wymagania minimalne:
Pentium 2/300 MHz, 64 MB RAM, Windows 98, karta 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3/800 MHz, karta 32 MB, 256 MB RAM

| GATUNEK | WERSJA JĘZYKOWA | PRODUCENT | WYDAWCA | WYDAWCA POLSKI | CENA DETALICZNA |
|---|---|---|---|---|---|
| ZRĘCZNOŚCIOWA | ANGIELSKA | TERMINAL REALITY | SIERRA | PLAY IT | 99,99 PLN |

Dengar

# BLOODRAYNE

## Wampirzyca na wojennej ścieżce

**BloodRayne, nowa gra Terminal Reality, zapewnia bezpośrednią transfuzję adrenaliny wprost do umysłu gracza. Epatuje przemocą, ocieka wręcz krwią, bez wątpienia skierowana jest do bardziej dojrzałych graczy. Przy tym to gra znakomita, cechująca się klimatem rodem z najlepszych horrorów. Niniejszym mam zaszczyt przedstawić nową krwawą królową gier gatunku TPP – agentkę Brimstone Society – BloodRayne.**

Rayne urodziła się jako dhampr, czyli pół człowiek, pół wampir. Dzięki ojcu uzyskała nadnaturalne moce, ludzka matka uwolniła ją od ograniczeń i słabości wampirów. Rayne, częściowo świadoma swych zdolności, została przyjęta przez tajemnicze stowarzyszenie Brimstone, którego celem jest walka z nadnaturalnymi zagrożeniami. Jako agentka BloodRayne, bohaterka gry stała się Nemezis nazistów poszukujących Mrocznych. Twoją rolą jest właśnie poprowadzenie BloodRayne przez szereg misji wiążących się z prywatną wojną Rayne versus naziści, ze szczególnym uwzględnieniem głównego hitlerowskiego oficjela, niejakiego Jurgena Wolfa (może nie nazywa się on zbyt oryginalnie, ale bardzo efektownie ginie).

**BloodRayne** to mieszanka zręcznościowej gry typu TPP i horroru, ze zdecydowaną przewagą tego ostatniego. Rayne walczyć musi bowiem nie tylko z żołnierzami Wehrmachtu, ale także z całymi hordami zombi, wilkołaków, ogromnych pajęczaków itp. Choć w tym miejscu zaznaczę, że nic nie daje tak perwersyjnej przyjemności jak szlachtowanie żołdaków należących do oddziałów GGG (Gegen Geist Gruppen) wyspecjalizowanych w zwalczaniu istot nie z tego świata. **BloodRayne** zasługuje na to, aby choć kilka słów wspomnieć o tych elementach, które nie wiążą się bezpośrednio z rozgrywką. To, co urzekło mnie na samym wstępie, to menu (choć i intro należy do lepszych, jakie widziałem). Twórcy postarali

się, aby ciężki klimat horroru widoczny był od pierwszej chwili. Służy temu rozbudowane menu, stworzone z niezłym wyczuciem koloru, stylizowane na stare fotografie – choć to drobiazg, niezwykle cieszy.

Konfigurowalność jest spora. Można obłożyć klawisze wedle swych przyzwyczajeń, bo te zaproponowane przez autorów do najwygodniejszych nie należą. Niewątpliwie najlepiej grałoby się padem, gdyby nie... problemy z pracą kamery. Nie wiem, z czego to wynika, bo gdy steruje się za pomocą myszki i klawiatury, problem ten właściwie nie istnieje. Ja w każdym razie po kilku próbach straciłem cierpliwość i powróciłem do klasycznej, „pecetowej" obsługi.

Krótka misja treningowa niepostrzeżenie przeradza się w pierwszy epizod właściwej gry. Muszę się przyznać, że choć stary chłop ze mnie, to zaczynając grać gdzieś po pierwszej w nocy, w pustym, ciemnym mieszkaniu z głośno włączoną muzyką – naprawdę poczułem się nieswojo. Pierwsze etapy przenoszą bowiem **BloodRayne**, a wraz z nią Ciebie, na bagna Luizjany do początku lat trzydziestych ubiegłego stulecia. Opuszczone, zdewastowane, postkolonialne zabudowania zlokalizowane na małych wysepkach wśród moczarów – to idealna sceneria, aby rozpocząć zmagania z nieznanym. Jeśli mam grymasić to powiem tylko, że zbyt szybko pojawiają się pierwsi wrogowie. To jednak niechybny znak, że celem istnienia Rayne jest walka i eksterminacja całych zastępów niemilców. Nie zdradzając tajemnic fabuły powiem tylko, iż na początku przyjdzie Ci odkryć i zniszczyć źródło dziwnej epidemii powodującej, że mieszkańcy tych niegościnnych okolic zamieniają się w żywe trupy. Kolejny, również wieloetapowy rozdział, rozgrywa się w Argentynie, gdzie naziści w przededniu wojny poszukują potężnych artefaktów. Twój mocodawca dostarcza Ci listę oficerów, których musisz wyeliminować. Pokonując kolejne epizody wędrujesz przez klaustrofobiczne korytarze i potężne hale niemieckiej bazy, oniryczne podziemia i jaskinie. Trzeci, finałowy rozdział, to sceneria zrujnowanego, gotyckiego zamczyska, gdzieś w Niemczech. Twój cel jest zawsze taki sam – wyeliminować cele wskazane przez Brimstone Society i dopaść głównego przeciwnika. **BloodRayne** to jednak nie tylko zwalczanie hord wszelkiej maści wrogów, ale także odkrywanie coraz to nowych elementów fabuły.

Dodam jeszcze, że właściwie nie istnieje problem błądzenia w poszukiwaniu przełącznika, który otwierałby ukryte gdzieś w odległym zakamarku drzwi. Oczywiście, czasami Rayne musi odnaleźć naruszoną ścianę i utorować sobie przez nią przejście, dostać się do ukrytych przed wzrokiem pomieszczeń, ale w sumie nie nastręcza to żadnych problemów. Tym bardziej, że do dyspozycji masz mały kompas wskazujący, choć niedoskonale, usytuowanie celów.

To, co przekonało mnie całkowicie do **BloodRayne** to walka i nadnaturalne zdolności bohaterki. Jedno z drugim łączy się nierozerwalnie. **Rayne** ma możliwość używania broni palnej i cokolwiek znajdziesz lub zabierzesz pokonanym przeciwnikom, będziesz mógł wykorzystać w kolejnym starciu. Generalnie broń palną pogrupowano w cztery kategorie: broń lekką, średnią, ciężką oraz specjalną (ciężki karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet). Dodatkowo Rayne podrzucić może tym, których nie lubi, niezwykle efektowny w działaniu granat. Bohaterka jednocześnie dźwiga maksymalnie po

# POCIOTKI RAYNE

## CZYLI PARA NAJSŁYNNIEJSZYCH WAMPIRÓW W HISTORII:

### Vlad Drakula

– w XV w. książę rządził Wołoszczyzną, która obecnie jest częścią Transylwanii w Rumunii. Był znany jako Vlad Palowicz, ponieważ kazał wbić na pale wiele tysięcy ludzi. Rozkazywał też obdzierać ze skóry, przypiekać, gotować i ciąć na kawałki. Opowieści mówią, że szlachcicom, którzy nie chcieli zdejmować przed nim kapeluszy, kazał przybić je do głów gwoździami.

### Elżbietą Batory

– w 1611 r. węgierska hrabina została zamurowana w jednym z zamkowych pokoi za zamordowanie 650 młodych dziewczyn. Hrabina obawiała się starości i utraty urody, z której słynęła w całej Europie. Kiedy uderzyła służącą tak mocno, że krew trysnęła jej z nosa i ochlapała skórę hrabiny, ta zauważyła, że skóra w tych miejscach stała się gładsza. Służąca została zabita, a następnie wytoczono z niej krew, w której kąpała się Elżbieta. Przez 10 lat zwabiano pod rozmaitymi pretekstami młode dziewczyny do zamku, gdzie na rozkaz hrabiny je mordowano.

## JAK ZABIĆ WAMPIRA

Czego nie wiedział J. Wolf i jego nazistowscy kamraci? Oto niezawodne sposoby zakończenia krucjaty panny Rayne:

**➤ POZBAWIENIE GŁOWY**

Głowa musi zostać odcięta szpadlem do kopania grobów. Wierzono, że mózg, podobnie jak serce, to siedlisko siły życiowej wampira, więc pozbawiając wampira głowy, pozbawia się go życia.

**➤ SPALENIE**

Znana i często stosowana metoda. Najlepiej jest wystawić wampira na działanie promieni słonecznych. Niektóre podania mówią, że w przypadku, kiedy wampir jest syty krwi, to słońce nie stanowi dla niego zagrożenia.

**➤ POCHOWANIE TWARZĄ DO DOŁU**

Jeśli podejrzewano, iż zmarły może stać się wampirem, zakopywano go twarzą do dołu. Wierzono, że ta metoda zapobiega przemianie.

**➤ DREWNIANY KOŁEK**

Wierzono, że pierwotne siedlisko siły życiowej Wampira to serce, toteż przebicie go kołkiem miało niszczyć tę siłę. Kołek musiał, być jednak z określonego gatunku drzewa tj. z głogu, klonu albo z jesionu. Serce musiało być przebite za pierwszym uderzeniem. W niektórych podaniach jest wzmianka, że przebicie serca kołkiem tylko unieruchamiało Wampira. Aby go zabić, należało go jeszcze wystawić na działanie światła słonecznego.

dwie sztuki z każdego ze zwykłych rodzajów broni, plus jedną specjalną. Wiąże się to z ograniczeniem dostępnej amunicji, w razie jej braku zawsze można jednak cofnąć się do pozostawionych za sobą ciał i uzupełnić niedobór. Strzelanie, szczególnie przy włączonym trybie autocelowania, nie dostarcza wielkiej frajdy, choć nic tak efektownie nie pozbawia głowy wilkołaka jak salwa z bliska. Po pewnym czasie Rayne nabywa tez zdolność precyzyjnego celowania na duże odległości, co odbywa się w trybie FPP.

Najwięcej emocji dostarcza jednak walka wręcz. To jej efektem są także hektolitry krwi i fruwające w powietrzu pocięte kawałki wrogów. Rayne, awansując w ciągu gry na kolejne poziomy doświadczenia, poznaje nowe ciosy i zdolności. Niewątpliwie najbardziej widowiskową i przydatną jest możliwość nadnaturalnej szybkości. Jej zastosowanie powoduje powstanie efektu podobnego jak w ***Max Payne***, tylko że o wiele bardziej grywalnego. W praktyce bowiem wszystko zwalnia, choć Rayne pozostaje o wiele szybsza od przeciwników. Dzięki temu możesz niezwykle precyzyjnie zadawać ciosy, dosłownie obiegać wroga, zanim ten zdoła się obrócić. Do tego nieco zdeformowany obraz i rozmyte kształty potęgują efekt. Przy tym wszystkim, grzechem byłoby posługiwać się bronią palną.

Przykładowa sytuacja obrazująca, czym jest walka w **BloodRayne**. Kilku niemieckich żołnierzy pilnuje bramy. Rayne w biegu wykonuje kilkunastometrowy skok, przedłużany przez dodatkowe akrobacje w powietrzu. Opada na ziemię za plecami ostatniego żołdaka obracając się i wykonując jednocześnie pierwsze cięcie podwójnymi ostrzami (dodać bowiem należy, że bohaterka posługuje się równocześnie parą długich noży, którymi włada z jednakową zręcznością). Kiedy żołnierz zwija się z bólu i broczy krwią, Rayne dokonuje niezwykle krwawej dekapitacji, po czym za pomocą specjalnego harpuna przyciąga do siebie kolejną ofiarę. Żołnierze dopiero teraz zdołali obrócić się w jej stronę. Zaczynają strzelać, jednak Rayne zasłania się przyciągniętym żołnierzem i wypija jego krew, co równocześnie poprawia jej kondycję fizyczną. Salto w bok i szarża na strzelających nazistów. **Rayne** nie jest dość szybka by prześcignąć kule, ale z łatwością może uchylić się przed nadlatującymi. Te zaś widoczne są wyraźnie dzięki smugom, które pozostawiają za sobą. Nasza wampirzyca wpada między czterech pozostałych jeszcze przy życiu wojaków i przechodzi w stan **BloodRage**. To specyficzny tryb walki, coś w rodzaju szału bitewnego. Trwa on

krótką chwilę i dostępny jest tylko jeśli wcześniej bohaterka uśmierciła określoną liczbę wrogów, ale jego skutek przechodzi najśmielsze oczekiwania. BloodRayne wykonuje niezwykły taniec śmierci, który dosłownie zmiata z powierzchni ziemi nawet sporą grupę przeciwników. Zanim pierwsze ciało przestanie konwulsyjnie drgać, nie ma już w otoczeniu Rayne żywego wroga.

Tak mniej więcej wygląda niemal każde starcie. Spowolniony czas, ogromna różnorodność sposobów uśmiercania przeciwników – tworzą niepowtarzalny spektakl. Ilekroć widzę na ekranie monitora chlustającą krew, zżymam się na idiotyczne epatowanie przemocą (vide ***Postal 2***) ale w przypadku **BloodRayne** ma to swoje uzasadnienie. Walczy przecież półwampir! Choć jeszcze raz podkreślam, rozgrywka jest niezwykle brutalna.

Grafika w **BloodRayne** jest niezła. Nie powiem, że przepiękna, ale bardzo szczegółowa i pasująca do ogólnego klimatu. Graficy postarali się, zwłaszcza opracowując modele postaci – niemieccy oficerowie to prawdziwa klasyka. Bardzo dobrze wygląda woda czy efekty świetlne. Z drugiej strony, ci którzy widzieli ***Splinter Cell*** w maksymalnych ustawieniach, mogą nieco kręcić nosem. W porównaniu z tym tytułem słabiej prezentują się efekty świetlne i animacja postaci. Generalnie panna Rayne wygląda niezwykle kusząco, odziana w skąpy kostiumik rodem z sex-shopu. Jeśli miałbym grymasić, to autorzy mogli obdarzyć bohaterkę nieco bardziej kobiecym obliczem, ale pewnie inne atrybuty Rayne skutecznie odciągną uwagę graczy od jej twarzy. Na szczęście graficy nie przesadzili z uwypuklaniem kobiecych walorów Rayne, w związku z czym bezproblemowo może wykonywać ona akrobatyczne popisy. Jedynym poważnym mankamentem grafiki jest błędny system wykrywania kolizji obiektów, przez co, często wykonując skok bohaterka dosłownie po pas grzęźnie w najbliższej ścianie. Jeśli jednak przymknąć oko na to niedociągnięcie, jest bardzo dobrze.

Muzyka ma charakter tła, które nie odwraca uwagi gracza od akcji, choć podkreśla ponury klimat zmagań ze Złem. Ciekawsza jest natomiast oprawa dźwiękowa, czyli odgłosy stąpania, otwierających się gdzies w ciemnościach drzwi i tak dalej. Szczególnie zwracam uwagę na okrzyki żołnierzy w zwolnionym trybie gry – kolejny drobny szczegół, który strasznie cieszy.

Podsumowując – dawno nie spotkałem gry, która podobałaby mi się tak bardzo jak **BloodRayne**. Pozostaję nieczuły na zarzuty epatowania przemocą. Akurat w tej grze ma ona swoje uzasadnienie, choć z pewnością jest to tytuł adresowany do starszych graczy. Szybka akcja, niezły pomysł no i spowolniony tryb gry umożliwiający wykonywanie skomplikowanych ataków. To w skrócie największe zalety recenzowanego tytułu. Aby jednak nie było tak przyjemnie, wspomnę tylko, że na moim sprzęcie (Pentium 2.5, GeForce 4200) zdarzało się, że gra haczyła nieprzyjemnie. Zawsze można jednak obniżyć jakość efektów wizualnych bez zmniejszania dawki adrenaliny, jaką aplikuje **BloodRayne**. ❐

**9**

OCENA

**REWELACJA**

http://www.bloodrayne.com

Wymagania minimalne:
Pentium 3/733 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 64 MB, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:
Pentium 3/1.2 GHz, 256 MB RAM

**plusy**

+ tryb spowalniania rozgrywki
+ bardzo efektowna i wygodna walka
+ niesamowity klimat

**minusy**

– duuuuużo krwi (dla wrażliwych)
– przenikanie się obiektów

**W SKRÓCIE**

Maciej Jasiński

# POLSKIE PREMIERY

**Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych powstają na podstawie oryginalnych, anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów, czy wreszcie przyjrzeć się, jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.**

## DELTA FORCE
### HELIKOPTER W OGNIU

Najnowsza część cyklu **Delta Force** przenosi nas do Somalii, w której pod koniec ubiegłego wieku toczyła się krwawa wojna domowa. Zadania postawione przed graczem to między innymi konwojowanie więźniów, wysadzenie w powietrze składu amunicji, aresztowanie przywódcy gangu. Wiele sytuacji jest z góry zaplanowane, co dość poważnie ogranicza swobodę gracza, jednak gra warta jest polecenia, szczególnie miłośnikom militariów.

**Delta Force: Helikopter w ogniu** wydana została na dwóch CD. Na pierwszym znajduje się gra w angielskiej wersji językowej, na drugim nakładka lokalizacyjna. Polska wersja została przygotowana dość starannie, nie ma w niej rażących błędów.

Dystrybutorem gry jest firma **Cenega**. ❐

NIEZŁA JAZDA

**8**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/733 MHz, 256 MB RAM, karta 3D 32 MB, CD-ROM x4

CENA 99,90 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

## THE ELDER SCROLLS 3
## TRÓJCA

Pół roku po światowej premierze dodatku do **The Elder Scrolls 3** zatytułowanego ***Tribunal***, pakiet ów trafił do Polski. Sprzedawany jest pod podwójną nazwą **Tribunal – Trójca**, a jego główną atrakcję stanowi wielka Twierdza Smutku oraz duża ilość nowych questów.

Twierdza Smutku podzielona jest na cztery rozległe sektory (między innymi targ i część mieszkalną), posiada również rozległy systemem kanałów. Można w nich spotkać wiele groźnych istot, dlatego też graczowi dano możliwość wynajmowania najemników. **Trójca** oferuje także pewne udogodnienia interfejsu gry, z których najważniejszy jest podział zadań w dzienniku gracza na wykonane i „do zrobienia". Rzecz w sumie niewielka, ale bardzo ułatwia grę.

**The Elder Scrolls 3: Trójca** wydany został przez firmę CD Projekt w polskiej, „kinowej" wersji językowej. W pudełku, prócz gry, znalazła się również kolorowa mapa przedstawiająca Twierdzę Smutku oraz wyspę Vvardenfell. Teraz czekamy na drugi dodatek do ***Elder Scrolls – Bloodmoon***.

REWELACJA

**9**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/500 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 32 MB, Win 98

CENA 59,90 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
### RAVEN SHIELD

Seria **Rainbow Six** ma swoich zagorzałych miłośników, którzy uwielbiają surowy realizm gier ***Toma Clancy'ego***. Także i tym razem mogą liczyć na dużą dawkę emocji związanych z odbijaniem zakładników i neutralizacją ładunków wybuchowych. W grze użyto najnowszego engine'u **Unreala**, który spisuje się nadzwyczaj dobrze – poszczególne lokacje (rafineria ropy, tunel biegnący pod górami, alpejska wioska) są bardzo realistyczne, zaś wydajny moduł sztucznej inteligencji dba o to, by gracz nie był nigdy zbyt pewny swego.

Podobnie, jak w poprzednich częściach cyklu ***RS*** przed każdą misją należy wybrać dla swoich ludzi uzbrojenie i różne gadżety (wykrywacze pulsu, noktowizory, dodatkowe magazynki, itp.). W trakcie wykonywania misji można swobodnie „przełączać się" pomiędzy nimi, albo też wcześniej zaplanować każdemu marszrutę.

**Rainbow Six 3: Raven Shield** wydany został w pełnej, polskiej wersji językowej. Dystrybucją gry zajęła się firma **Play It**.

NIEZŁA JAZDA

**8**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 64 MB, CD-ROM x4, Win 98

CENA 129,90 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

# arena online

## Cześć!

Przerwa wakacyjna nie musi wcale oznaczać przerwy od komputera ani od grania sieciowego. Jeśli zatem należysz do grona ludzi, którzy nie rozstają się ze swoją ulubioną klawiaturą oraz myszką, nawet gdy za oknem żar leje się z nieba, to Twojej uwadze polecamy zapowiedź wakacyjnych turniejów LAN-owych w Q2, Q3 oraz CS-a, rozgrywanych w różnych miejscach w Polsce. Może akurat będziesz w tych miastach przejazdem – warto wstąpić do kafejki i zmierzyć się w sieciowym boju. Jeśli sam znasz jeszcze jakieś miejsca, gdzie takowe turnieje będą miały miejsce, to daj nam znać, a my przekażemy wiadomość szerszej publiczności.

Jak zapewne większość z Was zauważyła, tym razem Arena znów ma 16 stron, a jest to spowodowane tym, iż to numer dwumiesięczny o większej objętości. Dzięki temu mogliśmy skupić się na większej ilości gier. szczególnie polecam recenzje Enemy Territory (dodatku do RtCW) oraz PlanetSide, gry z gatunku MMOFPS. Znalazło się też miejsce dla szybkiego spojrzenia na grę Vietcong. Ponadto nie przegapcie sprawozdania z E3, dotyczącego najciekawszych gier MMOG, które na Electronic Entertainment Expo w tym roku zawitały. Zanosi się na to, że w najbliższych latach miłośnicy grania online będą mieli do dyspozycji coraz bardziej interesujące propozycje, gdyż coraz większe i bardziej znane firmy zwracają pomału uwagę na odbiorcę sieciowego.

W tym wydaniu prezentujemy dwie relacje z imprez LAN-owych, które odbyły się pod patronatem medialnym ŚGK. Nie są to wielkie imprezy, ale opisując i sponsorując je, chcemy dać przykład innym mediom, by wreszcie zainteresowały się tą stroną rynku komputerowego, a Was z kolei pragniemy zachęcić, byście także we własnym zakresie takie małe turnieje organizowali. Miłej lektury i do zobaczenia.

baRTeS

## Konkurs na najlepszą mapę do CS-a

Ogłoszono wyniki konkursu zorganizowanego przez serwis Boomtown na mapki do CS-a. Nadesłane projekty oceniał Narby vel Barney, twórca m.in. mapy de_aztec. Oto lista zwycięzców:

1. Martin Rytter – de_sinai
2. Peter Riis – cs_peru
3. Peter Jeppesen – de_undercastle
4. Andreas Nesgaard – cs_northbase
5. Anders Jorgensen – aim_bluecore

## Mod do RF – Iron Sun

Wypuszczony został na świat najnowszy mod do **Red Faction**, który ma rzekomo wzorować się na ***Counter-Strike'u***. Iron Storm, bo tak się ów mod nazywa, wprowadza nowe „skóry" dla antyterrorystów i terrorystów, nowe dźwięki, bronie oraz ruchy (mniejsze skoki, wolniejsze ruchy). Mod jest wielkości 36 megabajtów, a można go pobrać z oficjalnej strony Iron Sun: http://www.ironsunmod.tk.

## City Nights i Laboratory – MoH

Światło dzienne ujrzały: mapa Laboratory oraz mod City Nights do **Medal of Honor**. Laboratory, przedstawia atak Aliantów na niemiecką placówkę badawczą, gdzie opracowywano nowy rodzaj paliwa. City Nights przenosi tryb multiplayer w czasy nam współczesne, zamieniając bronie na nowoczesne, a mapa przedstawia amerykańskie miasto z końca 20-ego wieku. Dodatkowe informacje oraz link do ściągania City Nights znajdziesz pod tym adresem: http://www.modtheater.com

## Unreal Tournament 2004 — Powtórka z UT-ka

Firma **Epic** zapowiedziała kilkanaście dni temu wydanie kolejnej edycji gry **Unreal Tournament**, tym razem z liczbą 2004 w tytule. Podobnie jak z ***UT 2003***, tytuł ten jest nieco zwodniczy, bowiem gra wcale nie zostanie wydana w przyszłym, lecz w bieżącym roku, na jesieni.

Generalnie w produkcie znajdzie się wszystko to, z czym **Epic** nie zdążyła się wyrobić do premiery ***UT 2003***, oraz wszelkie pliki, jakie od czasu premiery ujrzały światło dzienne. Zatem w pudełku znajdziesz ***Unreal Tournament 2003*** wraz z wszystkimi dodatkami oraz z najnowszym patchem na pokładzie. Ponadto pojawią się jeszcze dwa nowe tryby rozgrywki, o nazwach „onslaught" oraz „assault". Pierwszy z nich posiadać będzie dziewięć mapek, a rozgrywka podobna będzie do standardowego CTF z tym, że tutaj, zamiast zabierania przedmiotu i sprowadzania go do własnej bazy, musimy go po prostu zniszczyć. W „assault"

możesz się spodziewać sześciu misji, w których część zawodników będzie atakować bazę, a pozostali będą jej bronić. Zasiądziemy wreszcie za sterami kilku ciekawych pojazdów: lekkich, futurystycznych „myśliwców" bojowych, ciężkich statków powietrznych przypominających stylem prowadzenia helikoptery, czołgów oraz samochodów terenowych buggy. Ciekawostką jest obecność „pajęczych min", które po postawieniu w danym rejonie zaatakują każdy napotkany pojazd wroga. Mało tego, jeśli akurat w momencie ich postawienia nie widać żadnych przeciwników, to „spider mines" grzecznie poczekają, aż ktoś się pojawi i wtedy przypuszczą szturm. Wydają się one zatem idealne do zastawiania pułapek na grupy pojazdów nieprzyjacielskich.

Przypomnijmy raz jeszcze, że **UT 2004** pojawi się jesienią i miejmy nadzieję, że w znaczący sposób wpłynie dodatnio na poziom rozgrywki. ❐

## DARK AGES OF CAMELOT — Trials of Atlantis

Nie tak dawno temu pisaliśmy o ***Shrouded Isles***, a tymczasem już teraz zapowiedziano kolejny dodatek do **Dark Ages of Camelot**, o podtytule **Trials of Atlantis**. W pakiecie spotkasz się ze starożytnym, zaginionym światem Atlantydy. Fabuła dodatku opowiada o tym, iż mieszkańcy Atlantydy, przeczuwając swą rychłą zagładę, wybudowali wokół swojego miasta konstrukcję, która miała być zestawem prób, zagadek i wyzwań dla przyszłych badaczy „Zaginionej Wyspy". Obecnie każdy z trzech realmów **DAoC** (Hibernia, Midgrad, Albion) odnalazł portal, dzięki któremu dostać się można do wrót Atlantydy i zbadać jej tajemnice.

**Trials of Atlantis** nie tylko zaoferuje nam mnóstwo nowych potworów do pokonania i przedmiotów do zdobycia, lecz także pokaże znacznie ulepszoną grafikę. Spodziewać się zatem możesz lepszych tekstur, ładniejszej roślinności i widoków. Autorzy oddadzą ponadto graczom do dyspozycji nowy system awansowania na wyższe poziomy oraz dorzucą po jednej nowej postaci dla każdego z realmów. ❐

## COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO Wreszcie na horyzoncie

Konia z rzędem temu, kto potrafi powiedzieć, ile razy przekładano premierę **CounterStrike Condition Zero**, nową wersję jednej z bardziej popularnych sieciówek FPS. Gra pomału dryfowała ku niebytowi, a coraz większej ilości fanów wydawało się, że **CS:CZ** trafi do pocztu gier typu „wiecznie w produkcji, nigdy na półkach sklepowych". W trakcie Electronic Entertainment Expo w LA wreszcie nasze obawy zostały rozwiane, ponieważ **Sierra** zaprezentowała swoją grę z rozmachem i zapowiedziała jej premierę na wrzesień/październik tego roku.

Podstawową zmianą w stosunku do oryginalnego ***CS-a*** będzie dodanie do **Condition Zero** trybu offline, z sześcioma kampaniami, łącznie zawierającymi około dwudziestu misji. Jeśli chodzi o lokacje, to możemy się spodziewać takich miejsc, jak na przykład południowa Europa, Arktyka, czy Bliski Wschód. Kampanie połączone będą ze sobą spójną fabułą oraz przerywnikami filmowymi. Poza singleplayerem znajdziesz w pakiecie tryb wieloosobowy, sieciowy oraz jeszcze dwa inne: „skirmish" i „challenge". W przypadku pierwszego z nich, będziesz mieć do czynienia z rozgrywką, w której udział mogą brać zarówno ludzie, jak i boty. Z kolei w trybie „challenge", podczas wykonywania zadań będzie się od Ciebie oczekiwać zdobycia jakiegoś przedmiotu lub działania z wielką precyzją.

Gra **Counter Strike: Condition Zero** oparta będzie na silniku ***Half-Life***, a więc produkcie bodajże już cztero- lub pięcioletnim. Zatem mimo wielu ulepszeń i poprawek (tadniejsza roślinność, lepsze oświetlenie, wydajniejszy system cząstkowy), nie możesz się spodziewać, iż graficznie dorówna ona grom opartym na silniku nowego ***Unreala*** lub ***Quake III Arena***. Z drugiej strony jednak jest to dobra wiadomość dla posiadaczy słabszych sprzętów, którzy będą mogli się cieszyć tytułem bez żadnych ograniczeń. Jeden aspekt graficzny, który uległ „liftingowi" to wygląd postaci, składających się z 2,5 raza większej ilości wielokątów w stosunku do poczciwego ***CS-a***. Pojawią się też dwie nowe postacie – u terrorystów będzie to „American Militia", a wśród antyterrorystów „Russian Forces". Ponadto zawodnicy otrzymają po kilka zestawów ubiorów, dostosowanych do różnych terenów (pustynia, Arktyka, dżungla, tereny miejskie). Z nowych broni oraz sprzętu warto wskazać na maczetę, granat gazowy i maskę gazową, karabin maszynowy Galil, koktajl Mołotowa oraz wyrzutnię rakiet.

Jest więc chyba na co czekać, tym bardziej, że ma zostać wydany patch, który uczyni z ***CS-a*** i **CS:CZ** kompatybilne programy. ❐

### Kowloon SoF2, część I

Team Artmonkies udostępnił pierwszy z trzech pakietów Kowloon do gry dla pojedynczego gracza w **SoF2**. W tej części Kowloona znajdziesz 3 misje, rozgrywane wokół miasta Kowloon, do którego trzeba poszukać wejścia. Historia opowiada o chińskich terrorystach, którzy porwali agenta NSA i przetrzymują go w swojej fortecy w mieście Kowloon. Mapki są spore i bogate w detale. Mission Pack znajdziesz pod następującym adresem: http://www.fileplanet.com/files/120000/124898.shtml

### PlanetSide w naprawie

Twórcy **PlanetSide** (gra recenzowana w tym wydaniu Areny) próbują zaradzić problemom związanym ze stabilnością serwera. Sony Online Entertainment obiecuje, że już niedługo wszelkie problemy z połączeniem miną. Patch szykowany przez team developerski jest na ukończeniu i pewnie jeszcze zanim ten ŚGK trafi do kiosków, to łatka będzie już dostępna na sieci.

### Multi Theft Auto

Modyfikacja sieciowa GTA znajduje się w fazie alfa, jednak już w tej chwili można ową wczesną wersję ściągnąć z sieci i przekonać się na własne oczy, czy multiplayer w GTA ma rację bytu. Dziełko można ściągnąć z adresu http://www.multitheftauto.com.

# Targi E3 poMMOGły

Tegoroczne targi Electronic Entertainment Expo duzo uwagi poświeciły grom online, doceniając tym samym rosnące zainteresowanie grami tego typu wśród posiadaczy „blaszaków". Poniżej przedstawiamy cztery, naszym zdaniem najciekawsze, projekty online z przedstawionych na E3. Zanosi się na to, iż dla fanów sieciówek nadchodzą tłuste lata!

baRTeS

## MATRIX ONLINE

Cenię sobie Matrixa za nowatorstwo, genialne efekty specjalne, wielce przewrotny pomysł fabularny. Nie cierpię ***Matrix Reloaded*** za schematyczność, rozbuchane efekciarstwo i durną fabułę. Takich jak ja jest pewnie wielu, ciekawy zatem jestem wielce, jak za rok przyjmiemy grę **Matrix Online** (tym bardziej, że ***Enter the Matrix*** okazała się totalnym niewypałem).

O grze na chwilę obecną naprawdę niewiele wiadomo. Wyjaśniono, że **Warner Bros** pracować będzie nad stroną fabularną i zawartością gry, natomiast **Ubi Soft** zajmie się utrzymaniem gry na sieci (marketing, dbanie o serwery, pomoc techniczna). Jeśli chodzi o fabułę, to gra rozpocznie się tuż po ***Matrix Revolutions***, co w zasadzie jest niezłym pomysłem, o ile nie okaże się, iż bracia Wachowscy nie wymyślą w ***Revolutions*** czegoś jeszcze mniej wiarygodnego, niż w ***Reloaded***. Gra **Matrix Online** nastawiona będzie na pokazanie nam realnego, pięknej grafiki, co wskazuje na to, iż autorzy pewnie będą nam dawać do zrozumienia, że „tam", w matrycy, jest alternatywny i żywy świat. Jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, to naturalnie najwięcej uwagi poświęcone będzie różnym sztukom walki i pojedynkom między siłami Zionu oraz Matrixa.

Testy beta **Matrix Online** zaplanowane są na ten rok (pewnie w ostatnim kwartale), a sama gra trafi do rąk graczy w przyszłym roku. Nawiązując zatem do stroju głównego bohatera w ***Matrix Reloaded***: Neo z wami!

## MIDDLE EARTH ONLINE

Nie ukrywam, że nie zazdroszczę twórcom **Middle Earth Online** poziomu oczekiwań ze strony odbiorców. Dzieła oparte na prozie Tolkiena mają bowiem tę ciekawą cechę charakterystyczną, że wymaga się od nich kilka razy więcej, niż od innych projektów. Hordy zacietrzewionych fanów tylko czekają na najmniejsze potknięcie i nuże wymyślać biednemu producentowi od ignorantów, „profanów" itp.

Nad produktem w wykonaniu **Sierry** oraz **Turbine** ciąży nadto widmo ***Asheron's Call 2*** (poprzednie „dziecko" **Turbine**), podobieństw do którego niejeden podejrzliwy gracz już pewnie próbował się doszukiwać. Jednak **MEO** nie będzie kalką ***Asheron's Call***, choć pod względem grafiki na pewno będzie bardzo podobna. Twórcy gry opartej na „Władcy Pierścieni", której premiera zapowiadana jest na koniec 2004 roku, zamierzają wiernie oddać środowisko i relacje panujące w świecie Tolkiena. W grze będziemy mogli wybrać swoją postać spośród czterech dostępnych ras: ludzi, hobbitów, elfów oraz krasnoludów. Od razu nasuwa się pytanie, czy

gra nie będzie zamieszkana przez same tylko elfy – istoty wszak o mocy wielkiej, trudne do pokonania. Z kolei któż chciałby grać hobbitem, który może i jest istotą sprytną oraz całkiem rozumną, ale niewyróżniającą się ani w magii ani w walce wręcz. Twórcy otwarcie twierdzą, że na razie jest to bardzo istotna i jeszcze nierozstrzygnięta kwestia, dodając przy tym, iż zdają sobie sprawę, jak ważne będzie jej właściwe rozwiązanie. Skoro już przy magii jesteśmy, to warto zauważyć, iż wśród dostępnych klas nie będzie czarnoksiężnika (takich postaci u Tolkiena za wiele nie było).

Grę rozpoczynać będziesz w wiosce hobbitów, a później będziesz mógł odwiedzić wiele z dobrze znanych fanom „Władcy Pierścieni" miejsc. Mnie osobiście bardzo spodobała się możliwość pykania fajeczki w stylu, w jakim robił to Gandalf. Czeka nas więc sporo przyjemności, ale do premiery jeszcze daleka

# nam w wyborze

## MYTHICA

Z reguły, gdy Microsoft zabiera się za projekt gry komputerowej, to w myśl maksymy: „róbmy to długo, stwórzmy coś wielkiego". Nie inaczej sprawa wygląda z projektem MMORPG zatytułowanym **Mythica**, tworzonym z rozmachem od ponad dwóch lat przez team składający się z kilkudziesięciu stałych współpracowników.

Wyobraź sobie, że rozpoczynasz swoją przygodę z grą już jako postać nieśmiertelna. Brzmi kusząco? To jednak nie wszystko, bowiem ostatecznym Twoim celem okazuje się stan boskości w wydaniu nordyckim. Zaczynasz jako wojownik wywodzący się z Wikingów, który właśnie poległ na polu chwały i otrzymał szansę wstąpienia do panteonu bogów. Na początek wybierasz sobie opiekuna spośród bardziej znanych bogów Wikingów, a Twój opiekun równocześnie definiuje w dużej mierze Twoje zachowanie w grze. I tak na przykład, jeśli zdecydujesz się na Thora, to staniesz się typem „berserka", który w stanie szału bojowego będzie tak samo trudny do pokonania przez wrogów, co do opanowania przez samego gracza.

Początkowo będziesz się poruszać w obrębie trzech ludzkich terytoriów, później otrzymasz dostęp do miasta bogów – Asgardu, oraz do kolejnych „państewek". Najbardziej nowatorska w podejściu autorów jest próba koncentracji rozgrywki na osobie gracza oraz jego najbliższych kompanach. Autorzy wyszli z założenia, iż gry MMORPG są zbyt rozmyte, anonimowe i w niewystarczającym stopniu dające graczowi poczucie istoty jego działań. Dlatego, choć w **Mythica** każdy ma taki sam cel, czyli zostanie bogiem Wikingów, to jednak poszczególni gracze będą do celu zmierzać swoją własną ścieżką. Mało tego, duża porcja zadań będzie miała ścisłe cele i liniowy przebieg, zbliżony wręcz miejscami do gry singleplayer.

Misje dzielą się na dwa typy. Pierwszy z nich to „private realms", gdzie drużyna gracza znajdzie się w czymś na kształt lochów D&D, gdzie cele będą jasne, a droga do wykonania zadania liniowa, z końcową fazą w postaci walki z jakimś wielkim potworem. Natomiast drugi typ misji rozgrywać się będzie w miejscach nazwanych przez twórców „playscapes", gdzie wejść będą mogły różne drużyny, a każda realizować będzie swoje własne cele.

Koncept będący podwaliną **Mythica** jest na tyle rozbudowany, iż ta krótka zapowiedź jest w stanie podać jedynie drobną część ciekawostek i informacji związanych z grą. Będziemy mieć rozwój tego projektu na oku i niedługo podamy więcej informacji.

## LINEAGE 2

Jeśli w stosunku do jakiejkolwiek gry miałbym użyć określenia „skazana na sukces", to w pierwszej kolejności pomyślałbym o sequelu do koreańskiej MMORPG **Lineage**. Powód tego jest prosty: jeśli w samej tylko Korei posiada się kilka milionów abonentów, to zarówno grupa odbiorców, jak i potencjał finansowy są potężne.

Druga część tej gry przygodowo-zręcznościowej, wymieszanej z role-playing, posiada rozszerzenie **The Chaotic Chronicles**, a jej akcja rozgrywa się półtora wieku przed wydarzeniami z oryginału. Producenci kładą spory nacisk przede wszystkim na stronę graficzną gry oraz na wielkość świata przedstawionego. I tak na przykład, w tej drugiej materii liczby są imponujące - aktualne testy beta (prowadzone w Korei) dają do dyspozycji obszar 20 na 20 kilometrów, lecz docelowo świat gry ma być dwa razy większy. Nic zatem dziwnego, że autorzy planują nam ułatwić poruszanie się po tak dużym obszarze. Zamiast męczyć się na piechotę, będziesz mógł wychować sobie swojego własnego smoka, i to od etapu jajeczka po ziejącą ogniem, wielką bestyję.

Rozpoczynając grę, wybierasz dla swojej postaci rasę spośród pięciu dostępnych: elfy, mroczne elfy, orki, ludzie oraz krasnoludy. Następnym etapem „produkcji" swojego bohatera jest określenie podstawowej charakterystyki, sposobu postępowania – czyli, mówiąc jaśniej, wybranie między drogą wojownika lub maga. Nie oznacza to jednak, że nie wybierasz konkretnej profesji. Następować to będzie dopiero po pewnym okresie gry (przy wejściu na poziom 20, a potem 40), kiedy będziesz już mniej więcej wiedzieć, jaki styl gry Ci odpowiada. Do dyspozycji oddane Ci będzie 45 zawodów.

Gra nastawiona jest na walkę PvP, gracze łączyć się mogą w gildie, a gildia posiadać będzie własne terytorium z zamkiem, jako jego centralnym elementem. Obecność twierdz oznacza rzecz jasna, że czasem ktoś (czyt. inna gildia) może zapragnąć ją zdobyć, tak więc bez walki się nie obędzie. W **Lineage 2** swe miejsce znajdą systemy polityczne, ekonomiczne oraz moralne, a hierarchizacja nie ominie nawet potworów. Twórcy chcą dać graczom do dyspozycji 3 tysiące unikatowych przedmiotów. Premiera gry spodziewana jest zimą bieżącego roku.

# SADIST 2: OSTATNI KRZYK

http://www.sadist.art.pl

Sadist jest niemal kultową grą polskiej społeczności internetowej. Program ukazał się w swej pierwszej wersji na przełomie 1998 i 1999 roku. Autor programu, Grzegorz Drozd, pragnął początkowo stworzyć coś na kształt Worms w czasie rzeczywistym, na modłę opisywanego tu niegdyś Liero, lecz w toku prac charakter programu uległ pewnej zmianie. Podczas grania w Worms zapewne największy entuzjazm u każdego gracza wywołuje udany strzał w przeciwnika, w Sadist oraz Sadist 2 ten moment jest esencją rozgrywki.

W tych grach otrzymujesz pełną swobodę swoich działań: możesz tworzyć własny teren i modele postaci lub ściągnąć je ze strony internetowej programu, a gdy masz już swoje „pole do popisu", to zamieniasz je w dom dla postaci. Kiedy spotkają się ze sobą różne typy postaci, sytuacja zaczyna przypominać zamieszki pseudokibiców, które oczywiście możesz brutalnie stłumić. Arsenał broni jest zaiste imponujący. W części drugiej Sadista o podtytule Ostatni Krzyk (gra wydana pod koniec 2000 r.) wszystkiego jest pod dostatkiem: bomby, miny, miotacz ognia, karabiny wszelkiej maści, a nawet „railgun". Dodatkowo możesz ustawiać czynniki atmosferyczne, takie jak śnieg, deszcz lub burza oraz dodać wodę, kwas i lawę.

Sadist daje spore pole do manewru, choć pamiętajmy, aby traktować tę grę z przymrużeniem oka. Na oficjalnej stronie internetowej aż roi się od sadystycznych pomysłów eksterminacji naszych podopiecznych, na przykład poprzez wrzucenie do wody ekipy złotych rybek oraz kilku postaci. Niespodziewanie okazuje się wówczas, że te wodne stworzonka nie są tak potulne, na jakie wyglądają. Reasumując, jeśli podobał Ci się Porrasturvat, to gra w Sadist 2: Ostatni Krzyk na pewno nie zawiedzie Twoich oczekiwań. Jeszcze raz apeluję jednak o podejście do gry z odpowiednim dystansem. ❐

**URUCHAMIANIE NA XP:**

1. PPM na sadist2.exe.
2. Właściwości (properties), potem „pamięć" (memory)
3. Parametr „Pamięć rozszerzona (XMS)" (Extended (XMS) memory) ustawić na wartość maksymalną i zaznaczyć „używa HMA" (Uses HMA).
4. Ustawić „Pamięć trybu chronionego (DPMI)" (MS-DOS protected mode (DPMI) memory) jak wyżej.
5. W wielu przypadkach trzeba do skrótu dodać parametr „bez dźwięku" w zakładce „program" we właściwościach skrótu.

# JUNGLE WAR: VIETCONG

http://www.junglewar.com

Na fali gier o wojnie w Wietnamie, niedawno zaproponowano nam grę, która zdaniem osoby polecającej robi furorę w sieci. Pod wskazanym adresem znalazłem grę oryginalną, z trybem multiplayer i na dodatek za darmo. Ta gra to Jungle War: Vietcong, a odpala się ją w przeglądarce (bezproblemowo zarówno w IE, jak i Mozilli), lub jako oddzielny program w wersji dostępnej do ściągnięcia z sieci.

Zabawę rozpoczynasz w lobby, dobrze znanym większości z nas, którzy grali choćby na Battle.net. Na ogół zawsze jest miejsce, do którego można się podłączyć, cały proces trwa bardzo sprawnie. Maksymalna liczba graczy wynosi dwanaście osób i prawie zawsze gra błyskawicznie zapełnia się do tego limitu. Zostajesz poinformowany o celach misji dla obu stron, czyli Marines i Vietcongu, a potem dokonujesz wyboru, dla kogo będziesz walczyć. Następnie kolej przychodzi na wybór sprzętu (niestety niezbyt duży zasób, choć niezbyt to przeszkadza w samej grze).

Sama rozgrywka niektórym użytkownikom przypomina nieco Jagged Alliance, innym klasycznego FPS-a. Pole bitwy widzisz z lotu ptaka, grafika stoi na wysokim poziomie, ponieważ do jej obsługi wykorzystano Macromedia Flash. Pole bitwy jest pokryte „mgłą wojny", odsłoniętą tylko w miejscach, gdzie przebywa Twoja postać i oddział. Poszczególne akcje możesz wykonać co każde 5 sekund. Dostępne manewry to: przemieszczanie się, które następuje poprzez przeciągnięcie swojego żołnierza myszką (w przypadku braku możliwości ruchu w dane miejsce, postać wraca na swoją pierwotną pozycję), ostrzelanie przeciwnika poprzez kliknięcie na nim oraz wybór odpowiedniego polecenia z pojawiającego się menu, oznaczającego strzał z AK47 lub M16.

Z początku możesz mieć wrażenie, że jest to bardzo prosta gierka, lecz po pewnym czasie zaczniesz używać różnych strategii dotyczących kierunku natarcia, formacji, wykorzystania medyków itp. Jungle War to A-klasa wśród małych gierek. Jedynym jej minusem jest brak trybu singleplayer, co na dłuższą metę ogranicza grono odbiorców do ludzi posiadających stałe łącze. ❐

# LAN-E WAKACJE

## CZYLI IMPREZY SIECIOWE NA LATO

Turnieje w okresie wakacyjnym nie są zbyt częstym zjawiskiem. Wynika to nie tylko z rozleniwienia upałem, ale także z innych, prostych powodów: wszyscy gdzieś wyjeżdżają, polska czołówka graczy nie deklaruje ważniejszych meczów, ciężko jest znaleźć kompletny skład klanowy, kafejki świecą pustkami. Ponadto brakuje sponsorów, ale to akurat nie jest zjawiskiem zarezerwowanym dla wakacji.

**PSYCHOOO**

Jak widać, lista przedstawiona poniżej mogłaby ulec wydłużeniu, wszak brak w niej informacji na temat turniejów związanych z innymi grami popularnymi w sieci. Dlatego też zwracamy się z prośbą do Was, naszych Czytelników, abyście informowali nas o turniejach odbywających się w Waszym regionie. Dyskusja forumowa, jaka poprowadziliśmy na www.sgk.com.pl w tym miesiącu wykazała, że gracze mają czasem wielką ochotę w wakacje pograć przez sieć lokalną, ale nie bardzo wiedzą, kiedy i gdzie turnieje LAN mają miejsce. Jeśli zatem masz jakieś cenne informacje tego typu, to najlepiej wyślij je na adres: bartes@sgk.com.pl lub umieść je na naszym forum dyskusyjnym. Miejmy nadzieję, że takie wspólne działania przyczynią się do większego spopularyzowania sieciówek w naszym kraju i ze zarówno sponsorzy, jak i media, poświęcą temu zjawisku odrobinę swojej uwagi. Czekamy zatem na Wasze raporty i życzymy wielu wrażeń oraz dużej liczby frągów na koncie.

### QUAKE 2

1 **Miejsce:** Łódź
**Czas:** jeszcze nie ustalono
**Wpisowe:** brak danych
**Pula nagród:** brak danych
**Krótki opis i kontakt:** kawiarnia, dobry sprzęt, termin do ustalenia; kontakt GG 1220413

### COUNTER-STRIKE

1 **Miejsce:** Duszniki Zdrój
**Czas:** przełom czerwca/lipca
**Wpisowe:** brak danych
**Pula nagród:** brak danych
**Krótki opis i kontakt:** mała LAN-owa impreza 3vs3 lub 4vs4 www.podbarankiem.prv.pl

2 **Miejsce:** Bydgoszcz
**Czas:** początek lipca
**Wpisowe:** 15 zł na klan
**Pula nagród:** przeróżne gadżety
**Krótki opis i kontakt:** kameralna impreza, kontakt: **cs-adam@o2.pl**

3 **Miejsce:** Szczecin
**Czas:** lipiec/sierpień
**Wpisowe:** brak danych
**Pula nagród:** brak danych
**Krótki opis i kontakt:** trzy kafejki, dość wolny sprzęt, kontakt: **GG 2073013**

4 **Miejsce:** Rzeszów
**Czas:** 18-20 lipca
**Wpisowe:** 100 zł za klan, 3 zł wejście
**Pula nagród:** lanparty
**Krótki opis i kontakt:** zapowiada się duża impreza, wadą jest brak dużej ilości komputerów; kontakt **GG 4225394**

5 **Miejsce:** Warszawa
**Czas:** 23 sierpnia
**Wpisowe:** około 60 zł.
**Pula nagród:** lanparty
**Krótki opis:** to będzie interesująca impreza, przewidziane miejsce oraz uczestnictwo ludzi z ok. 80 komputerami. Będziemy tam! kontakt **pajonkhfat@counter-strike.pl**

6 **Miejsce:** Gdynia
**Czas:** 30 czerwca – 2,3 lipca
**Wpisowe:** 100 zł od klanu
**Pula nagród:** ok. 5000 złotych
**Krótki opis i kontakt:** 40 komputerów, sprawna organizacja, tam też planujemy zawitać!

### QUAKE 3 HUMILIATION

1 **Miejsce:** Warszawa
**Czas:** początek ligi w sierpniu
**Wpisowe:** 15 zł
**Pula nagród:** brak danych
**Krótki opis:** trzecia edycja najlepszej imprezy Q3 w Polsce. Obecna sama elita, brak konkretnych szczegółów, impreza w fazie organizacji; kontakt: **hugo@enter-kom.pl**

### QUAKE 3

1 **Miejsce:** Iława
**Czas:** 29 czerwca
**Wpisowe:** brak danych
**Pula nagród:** około 1500 zł.
Krótki opis i kontakt: minimum 8 dobrych komputerów, atrakcyjne miejsce – klub bilardowy; **http://www.grachomania.gracho.pl/**

2 **Miejsce:** Rybnik
**Czas:** lipiec/sierpień
**Wpisowe:** 15 zł
**Pula nagród:** około 700 zł
**Krótki opis i kontakt:** kolejna edycja popularnego turnieju, który przyciąga elitę polskiej sceny q3; kontakt **fragmatic@o2.pl**

**Największe imprezy zaplanowane są na przełom września/października, wtedy większości ludzi skończą się urlopy, przerwy wakacyjne, nie będzie kłopotu ze skompletowaniem sprzętu, ciekawego miejsca do grania itd. Na pewno poinformujemy Cię też o wynikach dwóch największych imprez lata – w Warszawie i Gdyni oraz finałach ClanBase.**

## WIEŚCI E-SPORT

### MUZYKA CS

Wiadomość ta powinna zainteresować tych, którzy dzielą swe pasje między muzykę a **Counter-Strike'a**. Otóż od czterech miesięcy pod adresem http://www.csradio.org brzmi radio CS-a. Muzykę puszczają tam 24 godziny na dobę, a na stronie można ponadto brać udział w konkursach, czy też porozmawiać na forum.

### PIERWSZY OGÓLNOPOLSKI POMORSKI TURNIEJ CS Gdańsk 2003

W dniach 30-31 maja w Gdańsku w klubie Rudy Kot odbył się ogólnopolski turniej. Głównym organizatorem turnieju był niejaki Grzenio. Na zawody przyjechało ponad 20 ekip z całej Polski. Klasyfikacja końcowa turnieju wyglądała następująco:

**1 MIEJSCE:** CybeR-STREFA (Dragon, fartman, MaCieK, Mantis, RaS, Zamek)

**2 MIEJSCE:** Department Of Death (Kleju, Longbow, Makaveli*, pionas, rajcerz)

**3 MIEJSCE:** 3City (Hell, Miru, n3ck, RapTuS, RedruM)

### FINAŁ OPEN CUP BF1942

Wieści z ClanBase: zakończył się turniej Open Cup BF1942. Puchar zdobył klan Legion Condor, który w finale pokonał n!faculty. Pojedynki toczone były na dwóch mapach – Battle of Midway oraz Kharkov, a ostateczny wynik to 888 do 353.

### ELIMINACJE DO WCG POLAND 2003

WCG

Tegoroczne eliminacje do największego turnieju sieciowego na świecie rozpoczną się już 1 lipca. Na placu boju o bilety do Korei staną eksperci następujących gier: ***StarCraft: Brood War***, ***Counter-Strike***, ***UT 2003*** oraz ***WarCraft 3***. Tak jak w roku ubiegłym, mecze rozegrane zostaną online w formie ligi, a drugi etap to pojedynki na LANie w warszawskiej hali EXPO XXI na początku września. Więcej informacji, w tym i formularz rejestracyjny znajdziesz na stronie http://www.wcg.pl.

# CYBEROLIMPIADA W ŚWIDNICY

## CS I STARCRAFT W JEDNEJ STAŁY KAFEJCE

II Świdnicka Cyberolimpiada odbyła się dwuetapowo. Po tygodniowych zapisach, 24 maja rozegrane zostały długo oczekiwane eliminacje. Pojedynki toczono w dwóch kategoriach: gra taktyczna (Counter Strike) i strategiczna (stary, dobry StarCraft), przy czym w pierwszej kategorii brały udział zespoły czteroosobowe, a w drugiej indywidualni zawodnicy.

W etapie eliminacyjnym drużyny i osoby zostały podzielone w pary, a walkę prowadziliśmy na zasadzie „przegrywający odpada". Rozgrywki trwały przez niemalże cały dzień i dostarczyły zarówno uczestnikom, jak i widzom wiele emocji. W ten sposób do finału CS-a zakwalifikowały się trzy zespoły (Hell Hounds, Horda i Psycho), a z kolei w finale Starcrafta udział wzięli trzej zawodnicy – Rafał Pluciński, Adam Ciucias i Tomasz Okarmus.

Przejdźmy zatem do meritum sprawy, czyli etapu finałowego. W piątek, 30 maja, w godzinach popołudniowych zespoły i osoby, które zakwalifikowały się do finałów, spotkały się po prawie tygodniowej przerwie, by rozegrać pojedynki o główne nagrody. W finałach zmieniły się zasady pojedynków. Grano bowiem według zasady „każdy z każdym". Właśnie to rozwiązanie (naturalnie oprócz nagród) najbardziej spodobało się uczestnikom zabawy. Początkowo pojawiły się spore kłopoty z rozpoczęciem gry i postawieniem serwera CS-a, ale po odpowiednich zabiegach ze strony naszych speców od techniki wszystko ruszyło „z kopyta" i już zaledwie po dwóch meczach znaliśmy mistrzowski zespół. Zupełnie odmienna sytuacja miała miejsce w StarCrafcie, tutaj nie można było przewidzieć wyniku do samego końca zawodów.

Nagrody wręczono następnego dnia w uroczystej oprawie na świdnickim rynku w ramach Dni Świdnicy, na głównej scenie. Zwycięskim zespołem został Hell Hounds, a nowym mistrzem StarCrafta – Rafał Pluciński. Każdy ze zwycięzców otrzymał dyplom, nagrodę pieniężną w wysokości 100 zł oraz archiwalne numery Świata Gier Komputerowych.

W imieniu organizatorów chciałbym podziękować kawiarence internetowej Keda27 w Świdnicy za jej gościnność i sprawne przeprowadzenie konkursu oraz samemu SGK za zainteresowanie ideą i poparcie oraz sponsorowanie naszej imprezy.

Drugiej edycji imprezy nie udało się pobić sukcesu pierwszej. Stało się tak głównie za sprawą małego zainteresowania mediów lokalnych, które nadal traktują e-sport, jak pojęcie rodem z innej planety. Z drugiej strony patrząc, zdołaliśmy wypróbować nowe pomysły, na przykład rozdział na dwa etapy, wprowadziliśmy zmiany w regulaminie i sposobie rozgrywek (zmiany warunków zwycięstwa w CS-a). Dzięki temu mamy nadzieję, że przyszłoroczna impreza będzie mogła stać na najwyższym poziomie. I już w tej chwili serdecznie na nią zapraszam!

**Marcin Traczyk**
**opieka medialna: baRTeS**

# POD SKRZYDŁAMI ŚGK

## TURNIEJ INDYWIDUALNY W Q3

**24 maja w Ostródzie odbył się turniej 1v1 w Quake 3, zorganizowany przez kafejkę internetową „Godinet" (http://www.godinet.prv.pl), w której swoje boje toczy jeden z najlepszych polskich klanów Q3 – the hOOligans. Sponsorami, a zarazem patronami medialnymi tej imprezy, byli: serwis poświęcony grom komputerowym HIVE (http://www.hive.pl), oraz Świat Gier Komputerowych.**

Sumy pieniędzy związane z turniejem może i nie przyprawiały o zawrót głowy, ale wszak nie tylko o pieniądze toczymy sieciowe pojedynki. Spełniając swój reporterski obowiązek nadmienię jedynie, że wpisowe na turniej wynosiło piętnaście złotych od osoby, a zwycięzca turnieju (soo) otrzymał następujące nagrody: 250 zł, grę Soldier of Fortune 2 i koszulkę HIVE-Q3.

Pierwotnie do turnieju przystąpić miało ponad trzydziestu graczy z różnych stron naszego kraju, a turniej miał się rozpocząć punktualnie o 10.00. Jak to jednak czasem bywa przy okazji takich imprez, o wyznaczonej godzinie stawiło się niespełna 50% uczestników. Postanowiliśmy zatem poczekać jeszcze godzinkę na spóźnialskich i ostatecznie turniej rozpoczął się o 11.00, z szesnastoma zawodnikami gotowymi do boju. Co ciekawe, tylko trzech z nich (sylwus, ortho i jimmy) przyjechało spoza Ostródy. Okazało się, że nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – niższe frekwencja pozwoliła nam na łatwiejsze rozpisanie drabinki. Gracze zostali podzieleni na 4 grupy po 4 osoby w każdej z nich. Pojedynki w grupach odbywały się na zasadzie „każdy z każdym" na dwóch mapach, z limitem czasowym ustawionym na 15 minut.

Pierwsza faza turnieju trwała około czterech godzin i wyłoniła grupę ośmiu najlepszych zawodników, którzy następnie zostali rozstawieni w drabince rozgrywanej na zasadzie „best of 3", czyli innymi słowy – do dwóch wygranych map. Zacięte rozgrywki toczyły się aż do 21.00; o tej właśnie godzinie przed monitorami zasiedli finaliści – detal oraz soo. W finale detal, żeby wygrać, musiał pokonać soo na 3 mapach, podczas gdy soo wystarczyła tylko jedna wygrana mapa. Jak już wcześniej wspomniałem, cały turniej wygrał wcześniej obstawiany soo. Ostateczna kolejność na podium: 1. soo; 2. detal; 3. TOX.

Do niespodzianek tego turnieju zaliczyć można bardzo dobrą grę jima, który „młócił" przeciwników na mapce hub, wysoki poziom detala, który doszedł aż do finału i z soo przegrywał małą ilością fragów (detal bardzo mało gra na sieci), dobrą postawę sylwusa, który już prawie nie gra w Quake 3 oraz zaskakująco niski poziom L3sia, portha oraz ly5ego.

Organizacja turnieju podobała się wszystkim uczestnikom, rozgrywki przebiegały gładko i sprawnie (pomijając małe problemy z serwerami). Padały nawet pytania, czy będzie następna edycja tego turnieju. Jedynym mankamentem była mała liczba graczy, ale mamy nadzieję, że – między innymi dzięki temu artykułowi – następnym razem uczestników będzie więcej. Jeśli ktoś chce dowiedzieć się czegoś więcej o naszym turnieju, to po informacje, zdjęcia oraz dema z turnieju odsyłam do serwisu www.hive.pl.

**Dark Xenocide**

P.S. A oto jeden z najzabawniejszych komentarzy w wydaniu uczestnika turnieju: „Gdzie ja jestem? Przyszedłem po darmowe piwo".

# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

## POLE MANEWRU SIECIOWCÓW

**Return to Castle Wolfenstein : Enemy Territory** map test (ET:MT), dodatek do ***RtCW*** ujrzał światło dzienne 24 kwietnia. Już wcześniej id ogłosiła go darmowym dodatkiem dla ***RTCW***, a w zasadzie kontynuacją przeznaczoną tylko dla trybu multiplayer. Tym, którzy oczekiwali na pakiet rozszerzający z prawdziwego zdarzenia spieszę wyjaśnić, iż powodem zrezygnowania z wersji retail, zawierającej również kampanię singleplayer, były zbyt duże opóźnienia w jej tworzeniu przez odrębny zespół.

**Dark Xenocide**

Grając w **ET:MT** masz okazję zapoznać się z jedną nową mapą, wszystkimi znanymi w uzbrojeniu, klasach oraz dodatkową postacią Covert Opa. W związku z tym, że jest to test, siła ogniowa oraz nabywane umiejętności poprzez zyskiwanie doświadczenia u poszczególnych klas postaci nie są jeszcze zbalansowane. Z nowych możliwości, które daje Ci system doświadczenia w trybie kampanii, można wymienić np. możliwość podniesienia samego siebie medykiem na ostatnim stopniu rozwoju klasy. Również dzięki swojej ewolucji, nasz polowy konował może leczyć innych z większą skutecznością, podnosić ich stan zdrowia do maksimum (standardowo zyskuje się tylko połowę zdrowia). Inne klasy także są skuteczniejsze: Field Op wyrzuca więcej amunicji, strzela szybciej i częściej wzywa artylerię oraz nálety. Generalna zasada dla wszystkich postaci jest taka sama – szybciej, więcej, mocniej. Dzięki temu systemowi najlepsi gracze szybko stają się maszynami do zabijania, powiększając tym samym swoją przewagę nad słabszymi.

Całość gry nabierze właściwego kolorytu dopiero w pełnej wersji, gdzie możliwości klas oraz broni zostaną dopracowane. Rozgrywka skomplikowała się dzięki nowym umiejętnościom członków teamu oraz bardziej skomplikowanym zadaniom na mapach. Pierwsze ogólne wrażenia można streścić w jednym zdaniu: „Jadniejsza gra-

# RTCW W POLSCE

## NA NASZYM PODWÓRKU

Rodzima scena **RtCW** przygotowuje się powoli do oficjalnych mistrzostw Polski, czyli ligi D-Day 2 organizowanej przez ekipę rtcw.hive (www.rtcw.hive.pl, najlepszy polski serwis **RtCW**), rozgrywanej pod patronatem dystrybutora RtCW – firmy LEM – oraz patronatem medialnym ŚGK. Sama liga rozpocznie się eliminacjami mającymi na celu wyłonienie teamów do rozgrywek pierwszo- i drugoligowych, z których zostaną wyłonieni osobni zwycięzcy. Całość skończy się oczywiście wspólną imprezą LAN. Aktualne informacje znajdziecie na stronie ligi d-day2.hive.pl oraz wspomnianym już serwisie **RtCW**.

**DX**

Sama scena trochę zwolniła ostatnimi czasy bieg w związku z okresem matur i sesji letniej na studiach. Część teamów gra w ramach Clan Base (www.clanbase.com), jednak rozgrywki w ramach drabinek również stały się mniej aktywne. Na chwilę obecną na miejscu 32 znajduje się fUzz. Klany FF i Poison, będące w pierwszej dziesiątce, chwilowo się „zahibernowały" i są niewidoczne w tabeli międzynarodowej. Na marginesie dodać należy, że w tym ladderze istnieją 593 klany głównie z Europy.

Obecnie trwa także krajowy turniej 2na2 w **RtCW**, organizowany przez dOktora i Świętego pod patronatem hive.pl. Turniej odbędzie się wedle najprostszego systemu, jaki jest na świecie, 16 par zostanie podzielonych na 4 grupy, po 4 osoby w każdej. Z każdej grupy dalej przechodzą dwie pa-

fika – mniej FPS, bardziej statyczna walka – więcej kampienia". Zmiany w prowadzeniu ognia i poruszaniu się są szczególnie widoczne w duelach na bliską odległość. Nowe MG dla żołnierza ma co prawda zdolność eliminowania wrogów całymi grupami, jednak tylko z dobrej pozycji, leżąc z rozstawionym podnóżkiem, co z kolei zawęża pole widzenia i cios nożem w plecy szybko może skończyć zabawę.

Z nowych broni szczególnie ciekawie prezentują się karabiny inżynierów: Garand i Mauser, które są wyjątkowo celne (choć z drugiej strony cechuje je mała szybkostrzelność) i mają możliwość wystrzeliwania granatów nasadkowych, które są doskonałą bronią ofensywną, jak i defensywną. Inżynier ponadto rozkłada miny, które są oznaczone chorągiewkami widocznymi dla własnych jednostek oraz dla wrogiego covert ops. Umożliwia to tworzenie zasadzek w ruchliwych miejscach, jednak tylko na ziemi (w budynkach nie można ich stawiać). Ciekawostką jest obecność moździerza, broni niezwykle groźnej, lecz wymagającej wprawy i doświadczenia oraz częstych dostaw amunicji. W tym ostatnim względzie podobnie zachowuje się MG, który potrafi błyskawicznie wystrzelać cały swój zapas naboi. Ostatnią nowinką jest FG42, znany z trybu single player ***RtCW***. Tutaj póki co wydaje się mało przydatny: jako broń snajperska zbyt małe obrażenia, a z kolei jako szturmowa wymaga sporej wprawy w porównaniu do MP40 czy Thompsona.

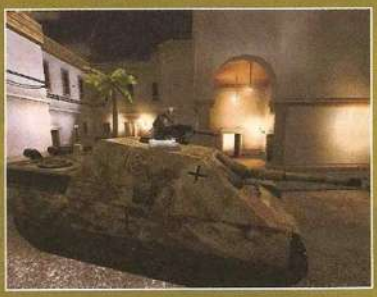
Praktycznie wszystkie bronie otrzymały nowe „dźwięki" i tu, podobnie jak sama gra, części graczy przypadły one do gustu, a części nie. Odmienna sytuacja jest z „voice chatem", czyli komendami głosowymi wydawanymi dzięki klawiszom podczas gry. Wątpliwości nie ma: o ile głosy Aliantów są dość dobre, to Axis są znacznie gorsze od oryginalnych z ***RtCW*** i brzmią jak przemowy przepitego, niemieckiego hydraulika po sześćdziesiątce. Bardzo dobrym pomysłem okazuje się mapa z możliwością zmiany jej skali, oznaczonymi celami, na której nadto widzisz własnych żołnierzy. Można na niej nawet korygować ogień z moździerza.

**ET:MT** sprawia dobre wrażenie, jednak już w chwili obecnej ma zarówno swoich zagorzałych fanów, jak i przeciwników. Aby ocenić całość nowego zamysłu id, będziemy musieli poczekać aż do wydania pełnej wersji gry, pozbawionej błędów, posiadającej wyważone klasy i uzbrojenie. Główną różnicą w stosunku do oryginału jest zmiana dynamiki gry oraz strzelania z broni, z kolei podstawowymi zaletami gry są: brak opłaty za korzystanie z niej i fachowe wykonanie dodatku. W opinii niektórych zaawansowanych graczy wadą są duże różnice w sposobie gry, jednak dla nowych graczy ten element być może będzie niezauważalny. Myślę, że **ET** to pozycja godna uwagi, która po wyjściu pełnej wersji na pewno zgromadzi rzeszę oddanych fanów. Premiera ma nastąpić tuż przed ukazaniem się niniejszego artykułu. ❐

# - STAN NA MAJ 2003

ry. Kanał ircowy turnieju to: #turniej.rtcw, a przy okazji zapraszam także na #wolfpl - to miejsce spotkań polskiej sceny wolfa. Oba kanały są w sieci quakenet.org. Należy wspomnieć o kończących się pomału rozgrywkach w pierwszej polskiej lidze, w której dokładnie w dniu powstawania tego tekstu odbył się mecz na szczycie między ***Fear Factory a E-sYnth*** (dawne C4). Mecz wygrało C4 wynikiem 2:1, jednak dzięki poprzedniej przegranej z FF 1:3 traca szanse na wygranie ligi. Prawdopodobnie ligę wygra wspomniane już ***Fear Factory***, gdyż na drodze stoi im tylko fUzz, które raczej nie da rady pokrzyżować im szyków. Szkoda, że w rywalizacji nie bierze udziału klan Poison.

Scena **RTCW** żyła do niedawna w spokoju w kwestii cheaterów, lecz ostatnio pojawia się ich coraz więcej. Rozpoczęto już walkę z nimi w ramach działań adminów i ustawiania PunkPustera na serwerach. Miejmy nadzieję, że przypadki działalności oszustów znikną całkowicie w związku z rozpoczętą ostatnio nagonką. Społeczność wolfa, jeśli chodzi o pochodzenie graczy, przedstawia się następująco (dane: [HIVE]Święty): poprzez klany w przeciągu kilku ostatnich miesięcy przewinęło się około 65% graczy, z czego faktycznie w klanach pozostaje niecałe 60%. Tak więc liczba ta raczej pozostaje bez zmian. Sceny nie omija problem fałszywych nicków. Ponad 20 procent graczy regularnie używa (lub nawet cały czas gra) na fake-nickach. Dane dotyczące ludzi sporadycznie używających fake-nicków są jeszcze trudniejsze do uzyskania. Biorąc poprawkę na to, że niektórzy mają po kilka fałszywych ksywek, to można odnieść wrażenie, że prawie wszyscy grają na fake-nickach. Faktycznie jednak większość graczy gra pod własnym nickiem. ❐



# MMORPG I ICH EMULATORY

## WOLNOŚĆ NA LEGALU?

Gry MMORPG zdobywają coraz więcej fanów na całym świecie. Oferowane przez nie rozwiązania i zaawansowana interakcja pomiędzy ludźmi nie mają porównania z innymi obecnie dostępnymi na rynku grami. W ostatnim czasie pojawił się gorący temat, dotyczący darmowych serwerów, ich plusów oraz minusów. W poniższym artykule postaram się naświetlić trochę problem, obalić kilka mitów związanych z grami typu MMOG oraz podać kilka cennych wskazówek dla nowych graczy.

**Beast**

### MMORPG W POLSCE

Na drodze polskich graczy zainteresowanych grami typu MMORPG stoi kilka poważnych przeszkód. Pierwszą z nich jest konieczność posiadania karty Visa lub MasterCard, umożliwiającej płacenie przez internet stałego abonamentu. Następnym utrudnieniem może być łącze oraz często wymagana co najmniej średnia znajomość języka angielskiego, dominującego w światach MMO. W obliczu tych problemów na polskiej scenie pojawiły się także emulatory np. Ultimy Online, oferujące rozgrywkę na oprogramowaniu typu „Sphere" czy „POL".

### MITY ZWIĄZANE Z MMORPG

Nie jest prawdą, iż aby grać w prawdziwe MMORPG musimy posiadać superszybkie łącze internetowe. W tym momencie oferowane przez TPSA SDI doskonale sprawdzi się w większości przypadków. Oczywiście przy większej ilości graczy zwolnienia mogą być odczuwalne, jednak nie stanowią one dużego problemu. Nowoczesne Massively Multiplayer Online Role-Playing Games posiadają wiele funkcji radzących sobie z tego typu sytuacjami. Większość klientów gry posiada umiejętność przewidywania rozgrywki, zapamiętywania naszych ruchów czy nawet automatycznego systemu walki niezależnego od prędkości klikania myszą na ekranie. Jeśli masz oczywiście problemy z wczytaniem prostej strony WWW, to gra może stać się dla Ciebie prawdziwym koszmarem. Dlatego dobrym pomysłem jest sprawdzenie jakości połączenia przed zakupem gry. Problem płatności kartą kredytową nie jest w obecnych czasach trudny do rozwiązania i przykładowo wprowadzone przez mBank oraz Inteligo oferty pomogą Ci w uiszczaniu opłat abonamentowych za granie w MMORPG. Abonament kształtuje się w granicy 10$+ i gwarantuje pełny miesiąc gry. Istnieją także darmowe okresy próbne, pozwalające na przetestowanie danego produktu.

### PRAWDA O EMULATORACH

Rozpoczynając zabawę na „freeshardzie" musisz zdać sobie sprawę z tego, iż nie jest to wersja oprogramowania wspierana przez producenta. Serwer jest tworzony i doglądany przez zapaleńców, a zastosowane przez nich rozwiązania w mechanice i działaniu gry często różnią się znacznie od oryginału. Sam komputer, na którym działa emulator, nie może być porównywany z potężnymi, oficjalnymi macierzami serwerów, a jego działanie jest często uzależnione wyłącznie od kadry emulatora. Oprócz ograniczonych możliwości darmowych rozwiązań, warto zwrócić uwagę na brak profesjonalnej „in-game support" – ekipy czuwającej nad rozwojem gry i pomocą użytkownikom. Nie ma także, jakże potrzebnych w grach MMOG, częstych patchów poprawiających działanie klienta gry, a oprogramowanie, na którym działają, cechuje się niską stabilnością. Przy wyborze pierwszego MMORPG, jak to często w życiu bywa, warto kierować się zasadą: „za jakość się płaci". Poniżej zamieszczamy wypowiedzi graczy mających okazje grania zarówno na oficjalnych serwerach, jak i na tych emulowanych. Mam nadzieję, iż pomogą Ci one w podjęciu decyzji, który typ wybrać.

### „MCLAREN":

„Moim zdaniem emulatory to ciekawy pomysł i alternatywa dla tych, którym nie starcza forsy na opłaty za granie na oficjalnych serwerach. Niestety trzeba pamiętać, że postawienie swojego serwera to nie jest taka prosta sprawa i często biorą się za to ludzie nie mający pojęcia, co czynią. Tak na przykład było kiedyś z kilkoma free-shardami dla UO w Polsce: najpierw wielki zapał, dużo zabawy, a po miesiącu nikt już tam nie przychodził.

Dlaczego tak się stało? Pomyślmy, co należy zrobić, aby postawić własny serwer. Po pierwsze, musisz znaleźć dobrą ekipę, która będzie zajmowała się tym serwerem. Po drugie, musisz mieć bardzo dobre łącze, a w Polsce to jest bardzo duży koszt. Po trzecie, musisz mieć bardzo dobry i szybki serwer – komputer domowy nie wystarczy. No i wreszcie, po czwarte, pamiętaj, że utrzymanie takiego serwera to nie tylko koszty, ale i CZAS, jaki będziesz musiał poświęcić. Choć popieram emulatory, to osobiście wolę zapłacić i grać na oryginalnych serwerach, gdyż przynajmniej mogę spokojnie pomarudzić, jak coś nie działa...

A co do legalności samego emulatorowego przedsięwzięcia, to chyba jest to tylko i wyłącznie sprawa wydawcy lub producen-

# - SPOJRZENIE KRYTYCZNE

ta gry, czy zezwoli na takie praktyki, czy nie. Choć swoją drogą, jeżeli ktoś robi to nielegalnie, to w Polsce, jak często z naszym prawem bywa, i tak nikt mu nic nie zrobi.

**„SCORPION":**

„Moim zdaniem emulatory powinny być legalne, a producenci gier powinni się cieszyć z ich istnienia, oczywiście zakładając, że gracze używają oryginalnych wersji gier, a nie pirackich. Na razie jednak tak nie jest i nie będzie, gdyż free-shardy są w ich oczach konkurencją dla nich. To jednak nie jest prawda, a to dlatego, że emulatory są „free", robione przez fanatyków tematu. Jak ktoś decyduje się robić free-sharda, to oczywiste, że nie robi tego dla zarobku, a z pasji.

Osobiście na free-shardach nie gram. Owszem, próbowałem, ale mi się nie podobało. Gra tam za mało osób, to po pierwsze. Po drugie, władza GM-a jest niczym nieograniczona i jak się go wkurzy, to wywala z serwera i cześć. Po trzecie, free-shardy działają gorzej niż komercyjne – pady, crashe itp. Natomiast ich istnienie popieram, ponieważ w ogóle popieram ludzi, którym chce się coś robić „dla idei". Tyle tylko, że nie dorabiam do tego teorii trąbiąc, że to jest legalne.

**„KORAMUR":**

Czy free-shardy są legalne, czy nie, to zależy od decyzji producenta/dystrybutora oryginalnej gry. Nie oszukujmy się: ponieważ zawsze jest to dla nich bezpośrednia konkurencja, więc trudno oczekiwać, żeby nagle masowo zaczęli legalizować free-shardy. co prawda z drugiej strony możliwe jest, że jakość free-shardów może być tak niska, że funkcjonują one raczej jako reklama, namiastka tego, co oferują komercyjne serwery.

Inna sprawa to działanie darmowych serwerów w kraju, gdzie rynek jest tak mały, że właściwie jest nieistotny dla firmy – w takim przypadku producent może po prostu ignorować ich istnienie.

**„SOULLESS":**

Po pierwsze, kto nie grał na free emu, ten nie doceni normalnego płatnego MMORPG, jego stabilności i pewności jutra. osobiście uważam, że „free emu" nie są do końca ani legalne, ani nielegalne i znajdują się w „tolerowanej szarej strefie". Gdyby więcej osób grających w płatne MMORPG grało wcześniej na free emu, albo zajmowało się ich prowadzeniem, to na pewno support team płatnych MMORPGów miałby mniej roboty – free emu uczą cierpliwości.

Uważam, że istnienie free emu to pozytywny fenomen. Po pierwsze, dają szanse samorealizacji komuś, kto ma aspiracje poprowadzenia czegoś takiego. Po drugie dają szansę namiastki prawdziwego grania komuś, kto nie ma kasy (rzadziej) lub jest za młody na posiadanie własnej karty kredytowej (częściej). Po trzecie, wiele osób, zwłaszcza skrypterów z free emu, później stara się o pracę w firmach prowadzących płatne MMORPG, bądź też usiłuje stworzyć coś samemu. Ostateczny efekt tego jest taki, że docelowo do płatnych MMORPGów i ich ekip trafia więcej ludzi lubiących swoją pracę i znających się na niej, co bezpośrednio odbija się na jakości powstających gier. Poza tym naturalna droga ewolucji gracza wygląda następująco: free emu -> płatny MMORPG. Przejścia w drugą stronę zdarzają się nader rzadko, a jeśli już, to w formie konsultanta lub członka ekipy free emu traktowanego jako hobby i pewien sposób samorealizacji. ❐

# PLANETSIDE

## KUPĄ, MOŚCI PANOWIE!

baRTeS

*...Widzę, że znowu przysłali kadetów! Dobrze, napijmy się czegoś, zanim znajdę dla Ciebie jakiś przydział. Pewnie chcesz wiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi? Władza, pieniądze dla korporacji, nowe obszary pod zabudowę przemysłową – w dzisiejszym świecie o wszystko trzeba walczyć. My jesteśmy fachowcami od walki, nie znajdziesz lepszych w całej galaktyce. Usiądź wygodnie, powiem Ci, co wydarzyło się przedwczoraj...*

Tysiące lat rozwoju rasy ludzkiej pociągnęły za sobą ekspansję w przestrzeń kosmiczną. Rosnąca populacja, konsumpcja oraz wysoki standard życia stwarzają potrzebę zasiedlania nowych planet. Ziemskie Imperium, ponaglane przez zachłanne korporacje, dzięki portalom hiperprzestrzennym wysyła w różne zakątki galaktyki swoje siły ekspedycyjne. Postęp ułatwia możliwość całkowitego odtworzenia ludzkiego ciała wraz z osobowością za pomocą wcześniejszych zapisów. Dzięki temu koloniści nie umierają na choroby, a żołnierze są odtwarzani natychmiast po śmierci. W niektórych regionach powstają niezależne od Ziemskiego Imperium frakcje, walczące o dominację nad poszczególnymi planetami. Taki jest właśnie świat Auraxis, tak wygląda gra **PlanetSide**.

*...To była rutynowa akcja. Wiesz, z tych typu: szybki zwiad, rozpoznanie terenu, przerzut maszyn wsparcia, później szybki wjazd ciężkiego sprzętu, zajęcie obszaru, budowa systemu obronnego i kolejny żabi skok. Wszystko przebiegało zgodnie z planem, natknęliśmy się tylko na niewielki patrol kilku anarchistów z Konglomeratu. Nic specjalnego się nie stało, straciliśmy tylko jeden Avenger. Po godzinie przerzuciliśmy techników, aby zajęli bazę. Zanosiło się na to, że jeszcze wieczorem zjemy tam ciepły posiłek. Nie mogłem bardziej się mylić...*

Na pewno grając w ***Quake'a***, ***Battlefielda***, czy ***CounterStrike'a*** zastanawiałeś się, dlaczego w porządnej strzelaninie nie może brać udziału większa ilość graczy. Biegając w ***Tribes***, klikając w ***Neocronie***, ***Anarchy Online*** wiele razy Cię denerwowało, że twórcy nie połączyli w udany sposób dobrego FPP z możliwością rozwoju postaci, zdobywania doświadczenia, możliwości korzystania z ciekawego sprzętu wojskowego oraz prawdziwej taktycznej rozgrywki, zaplanowanej na kilka godzin naprzód.

**PlanetSide** łączy w sobie wiele podobnych gier i zachowując ich najlepsze elementy wyznacza nowy kierunek. To przede wszystkim MMORPG: stały świat, zespół wysp, z unikalnym cyklem dobowym, strefami klimatycznymi, pełnym ciekawych miejsc, budowli obronnych, itp. Ta gra to RPG w swej czystej postaci, gdzie zbierasz doświadczenie bojowe, dowódcze, posiadasz odpowiednie zestawienie cech, specjalizacje w obsłudze broni i sprzętu. Najciekawsze jest to, że bardzo duży nacisk położono na specjalizacje postaci. Wybór profesji determinuje nie tylko umiejętności strzeleckie, ale również zakres możliwych do nauczenia specjalizacji. Hacker nie będzie dobrze strzelać z karabinów – rozproszenie wiązki podobne do efektu z ***Day of Defeat*** – ale za to może w prosty sposób uruchomić system obronny czy zakłócić radar przeciwnika.

*...Pojawili się znikąd. Wiedziałem, że coś jest nie tak, jak oberwał Johnson i Walker – wyraźnie było słychać strzał, a przecież wcześniej sprawdziliśmy teren. Kamuflaż termooptyczny to ich najlepszy wynalazek. Wściekłe psy z Dominium Vanu! Wiesz, co to znaczy, jak masz 80 ludzi, a ich jest zaledwie pięciu, ale za to ich nie widać? Tak, co miałem zrobić? Wyszliśmy z tego durnego magazynu na otwartą przestrzeń.*

*wydałem rozkaz prowadzenia ognia zaporowego. Miałem pewien pomysł...*

Jak na prawdziwą strzelaninę przystało, **PlanetSide** to ogromna kopalnia różnorodnych broni i urządzeń bojowych. Na początku gry mamy dostęp do zaledwie kilku prostych karabinów, granatów i możliwość posługiwania się niewielką ilością pojazdów, różnych oczywiście w zależności od profesji. Dostępny jest wirtualny trening, a uzyskanie sprawności polega na wykupieniu i przyswojeniu odpowiedniej licencji. Wymaga to niewielkiego wysiłku, a pozwala w oparciu o drzewa rozwoju odpowiednio kształtować swoją postać. **PlanetSide** jest unikalną grą pod względem prowadzenia ognia, celowania i korzystania ze sprzętu. Wszystko prowadzone jest ręcznie, dzięki dobrze dopracowanemu engine'owi, który nie wysyła do wszystkich graczy dużej ilości pakietów, a za to stara się stwierdzić, w które miejsce gracz patrzy i w oparciu o ten parametr przedstawia na serwerze odpowiednią sytuację. Jak to wygląda w praktyce? Przed oczami masz jedno wielkie pole bitwy z dziesiątkami żołnierzy, czołgami, mechami, pancerzami wspomaganymi, samolotami. Szkoda tylko, że nie czuć zapachu napalmu.

*...Wiesz, co mogłem zrobić? Wezwałem wsparcie. Nie, 25 powietrzno-desantowa na nic by się tutaj nie przydała. Nie mielibyśmy szans z tym oddziałem duchów. Poprosiłem o przybycie Vanguardy - tak, wiem, widziałeś taki na orbicie. A wiesz, co robią cztery z kilometrem kwadratowym ziemi? Tak, dobrze zgadujesz... zrobiły. Popisowa akcja, słyszałem jeszcze, jak palą się ci z Vanu...*

Podstawa gry, a jednocześnie źródło doświadczenia to współpraca. Można co prawda rozwijać się samodzielnie, być snajperem, dowódcą czołgu, czy obsługiwać jakąś broń pokładową (nie jest wymagana specjalna licencja), ale zablokuje to postaci dostęp do niektórych umiejętności, związanych z taktyką. Wyważenie doświadczenia ma istotne znaczenie, gra nie nabiera dzięki temu cech np. strzelaniny FFA na jednym z serwerów Q3. Dobrze skoordynowany desant na cel nieprzyjaciela, wejście grupami, walka o każdy budynek, w tle zabezpieczanie go przez techników, wsparcie ogniowe ciężkiego sprzętu - po prostu wojna totalna w fantastycznej oprawie graficznej.

*...Oczywiście, że zginąłem. Dranie nie dostali naszego sprzętu i sami cofnęli się co najmniej tydzień w staku. Jutro ból regeneracji się zakończy. Właśnie... Miałem coś z tobą zrobić, może pójdziesz jutro na zwiad w szóstej kompanii? Być może im się przydasz - ostatnio stracili hackera...*

Wprawdzie **PlanetSide** jest sprzedawana od 20 maja, to jednak nadal jest produktem niepełnym. Denerwujące są przede wszystkim ciągłe zmiany we współczynnikach, drzewach rozwoju, balansie między frakcjami, doświadczeniem bojowym i dowódczym oraz charakterystykach broni. Mimo wszystko zapowiada się jednak na wielki hit, o ile Sony Entertainment zobowiąże się do utrzymania niskiej opłaty (12 dolarów), która obowiązuje również na *Everquest 1 i 2*.

## FRAKCJE

### DOMINIUM VANU
**http://www.vanusovereignty.com/**

Zbuntowani religijni fanatycy z systemem władzy opartym na reformowanej monarchii, mistrzowie wywiadu, tajnych operacji wojskowych małych grup i sabotażu. Potępiani przez inne frakcje za korzystanie z nowoczesnych technologii kamuflażu. Najlepsze jednostki piechoty, stosunkowo słabe lotnictwo. Raczej dla zaawansowanych graczy.

### REPUBLIKA ZIEMI
**http://www.terranrepublic.com/**

Lojalni do końca macierzystej planecie, skłóceni z odszczepieńcami, specjaliści od operacji wojskowych z wykorzystaniem ciężkiego sprzętu. Korporacje w znakomitej większości popierają tę frakcję, dlatego nie ma ona kłopotu z dostępem do różnorodnej ilości uzbrojenia, jednak po części przestarzałego. Idealna dla początkujących graczy.

### NOWY KONGLOMERAT
**http://www.newconglomerate.com/**

Renegaci, rewolucjoniści. Przeciwni ingerencji korporacji i rządów w działanie „wolnych ludzi", jak siebie określają. Finansowani przez kilka firm, które przygotowują sobie zaplecze na Auraxis. Preferują działania w małych grupach, uderzenia o chirurgicznej precyzji, oszczędzające ciężki sprzęt. Początkujący mogą mieć kłopoty ze zrozumieniem całości uzbrojenia.

# VIETCONG W SIECI

## PIEKŁO USŁANE JEST DOBRYMI ŻOŁNIERZAMI

Dobry shooter FPP można poznać nie tylko po jego możliwościach graficznych, realizmie walki, szybkości rozgrywki, ale przede wszystkim po świetnym połączeniu trybu dla jednego gracza z sieciową rywalizacją. Taki właśnie jest VIETCONG, któremu internet nadaje zupełnie nowy wymiar.

**Psychooo**

O **Vietcongu** bardzo długo można pisać w samych superlatywach. To jedna z najbardziej realistycznych gier wojennych, moim zdaniem przewyższająca znacznie ***Battlefield 1942***, mody Counterstrike'owe w rodzaju ***Day of Defeat***, to gra dostarczająca niesamowitych wrażeń w misjach singleplayer. Kilkadziesiąt rodzajów broni, pojazdy, z których można korzystać, poziom trudności dostosowany do możliwości zarówno początkujących, jak i zaawansowanych, do tego dodajmy jeszcze doskonałe odwzorowanie ukształtowania terenu, mające znaczenie dla tworzenia specyficznego klimatu wojny w dżungli (placówki zwiadu na wzgórzu, podziemna baza wojskowa, starożytna świątynia). Niezależnie, co można jeszcze o grze **Vietcong** napisać, z pewnością jej część multiplayer jest moim zdaniem jednym z najlepiej wykonanych opracowań, wstępem do nauki praktycznej taktycznych elementów współczesnego pola walki.

### CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA

Najważniejsze jest jednak środowisko samej gry: dzięki dużej ilości elementów otoczenia można w doskonały sposób (lepiej niż na przykład w ***Ghost Recon***) wykorzystać ukształtowanie terenu w określonej sytuacji taktycznej, ukrywać się w cieniu drzew czy za budynkami. Dobrze zamaskowany oddział może całkowicie uniknąć wykrycia przez przeciwnika, wykorzystując zasadzkę jako drogę do zwycięstwa. Zauważmy przy tym, że szczegóły graficzne nie obniżają wydajności animacji. Nawet na zwykłym GeForce i sprzęcie ze 128 MB RAM poziom symulacji pola walki jest bardzo duży.

### COŚ WIĘCEJ NIŻ FRAGI

Wyjątkowo pozytywnie na wrażenia z gry sieciowej wpływa bogaty arsenał uzbrojenia, starannie przygotowany przez czeskich fascynatów wojny w Wietnamie. Z pedantyczną precyzją odwzorowano szybkostrzelność karabinów i pistoletów, pokazano różnorodne pułapki armii Vietcongu, nie zaniedbując pojazdów i miejsc, które wymodelowano w oparciu o rzeczywiste wzory. Rozrzut broni podobny jest do znanego z ***Day of Defeat*** – trudno jest się przyzwyczaić do ciężkich karabinów czy snajperki.

Multiplayer w **Vietcongu** został przygotowany z myślą o bardziej doświadczonych graczach, mających już za sobą etap fascynacji związanej z najwyższym wynikiem, największą ilością fragów, czyli elementami kojarzonymi z innymi, szybkimi i zręcznościowymi grami sieciowymi. **Vietcong** to ukłon w stronę wszystkich, którzy zafascynowani są taktyką wojenną. ***Ghost Recon*** nie pozwalał na płynne rozegranie akcji z udziałem 32 graczy, ***BattleField 1942*** był zbyt szybki, zbyt umowny i niedopracowany. Tutaj, jeśli chodzi o potencjał, osiągnięto niemal ideał – z pewnością niesamowitych wrażeń dostarczy gra na zamkniętych serwerach czy lokalnych sieciach osiedlowych. Na razie jednak na ogólnodostępnych miejscach znaleźć można niestety graczy, którym zależy jedynie na wyniku, nagminnie używających broni snajperskich i nie wykonujących ciekawych misji w rodzaju: „znajdź zestrzelonych pilotów śmigłowca i eskortuj ich do punktu ewakuacyjnego".

Pozostaje nam poczekać na uaktywnienie się fanów wszystkiego, co wiąże się z wojną wietnamską oraz miłośników profesjonalnej, taktycznej gry. Doszły mnie słuchy, że być może pod koniec roku **Vietcong** na stałe wejdzie do międzynarodowej ligi ClanBase, choć producent nie powiedział jeszcze w tej kwestii ostatniego słowa. Na dzień dzisiejszy głównym celem producentów jest wyważenie parametrów gry – kolejne patche zmieniają odrobinę charakterystyki uzbrojenia, a misje dodatkowe, ściągane z sieci, dostarczają nowych wrażeń. Wypada w tym miejscu wspomnieć chociażby wyprawy amerykańskich żołnierzy w głąb słynnych podziemnych, wietnamskich sieci tuneli, gdzie zgubić się mogą nawet gracze stojący po stronie komunistów. Zachęcam każdego do wypróbowania trialu, dostępnego na stronie producenta. ❐

# Łatwo, szybko, bez wysiłku

## BĘDZIESZ GRAŁ NA MAKSA, A W SZKOLE DOSTAWAŁ SAME SZÓSTKI

MAŁA PODUSZKA GRATIS
dla pierwszych 500 klientów.
Idealna do nauki
przed sprawdzianami.

***Drodzy Rodzice! Wasze dzieci nie będą już traciły czasu grając w gry. Teraz, dzięki „Poduszce wiedzy", mogą w tym czasie uczyć się geografii, historii, biologii, matematyki, języków obcych i wszystkiego, co tylko jest im potrzebne w szkole.***

## JAK TO DZIAŁA?

„Poduszka wiedzy" to najnowsze dokonanie współczesnej techniki, którego celem jest wspomożenie procesu przyswajania wiedzy. Jeszcze nigdy nauka nie była tak łatwa i prosta. Dzięki „Poduszce wiedzy" można:

- spędzać więcej czasu przy komputerze, a przy tym poprawiać swe wyniki w szkole
- uczyć się wszystkiego bez specjalnego wysiłku
- dokładnie wybierać materiał potrzebny w szkole

„Poduszka wiedzy" jest wykonana z naturalnych materiałów, jest przyjazna dla środowiska i bardzo wygodna.

***Daniela Kowalska: „Po tygodniu używania <<Poduszki wiedzy>> dostałam w szkole aż 20 piątek!"***

### FAZA 1

**Możesz grać, ile dusza zapragnie**

Granie jest przyjemne, jednak do tej pory czas spędzany przed komputerem sprawiał, że nie mogłeś się uczyć w dostatecznym wymiarze. Czas to zmienić!

### FAZA 2

**Nauczysz się i będziesz grał**

Wystarczy kupić „Poduszkę wiedzy", włożyć do niej podręcznik lub zeszyt. Chcąc opanować konkretny rozdział, wystarczy wyrwać go z książki i włożyć do „Poduszki wiedzy".

### FAZA 3

**Siedzisz i się uczysz**

To logiczne! Siadasz na poduszce zawierającej w środku wybraną książkę i możesz grać. A następnego dnia będziesz w szkole odpowiadał śpiewająco i dostaniesz szóstkę nawet z bardzo trudnego sprawdzianu.

## KUPON ZAMÓWIENIA

**uzupełnij i odeślij niezwłocznie na adres:**

~~Piekiełko Sp. z o.o. ul. Przy Kotle 2/14, 95-020 Piekło~~

1 „PODUSZKA WIEDZY"
tylko **99 złotych**
**+ dwie baterie gratis**

2 „PODUSZKI WIEDZY"
**(idealne dla bliźniaków)**
jedyne **148 złotych**
**+ 4 baterie gratis.**

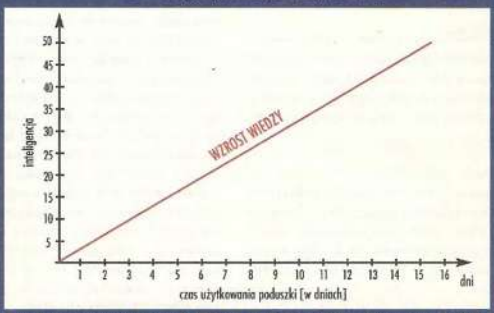
Jeżeli będę niezadowolony/a z rezultatów działania „Poduszki wiedzy", mogę ją w ciągu 3 dni odesłać, a całkowita wartość zostanie mi zwrócona. Proszę zaznaczyć krzyżykiem wybrany towar.

**OSZCZĘDZASZ AŻ 50 ZŁOTYCH!**

Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za niewłaściwe użytkowanie produktu. Działanie „Poduszki wiedzy" powinno być dodatkowo uzupełnione zwykłą nauką i powtarzaniem w zakresie potrzebnym dla indywidualnych przypadków.

## UDOWODNIONY PRZYROST WIEDZY,

aż + 35 pkt po miesiącu użytkowania




*Badanie przeprowadzone na grupie 1024 graczy, którzy spędzali przy komputerze 16 godzin dziennie, używając „Poduszki Wiedzy".*

**Skórka od banana**

Adam Bilczewski & Tomek Dajda

# GOTHIC 2

## CZĘŚĆ 2

**Przedstawiamy Ci drugą już część poradnika do gry Gothic 2. Poprzednio naszą przygodę zakończyliśmy na końcu rozdziału pierwszego. Tym razem prezentujemy resztę przygód. Poniższy opis zawiera wszystkie trzy możliwe warianty przejścia gry oraz znakomitą większość pobocznych zadań, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć. Dodatkowo przy każdym queście podajemy odnośnik do mapy, dzięki czemu łatwiej będzie zidentyfikować miejsce akcji. Nie pozostaje zatem już nic innego, jak życzyć miłej zabawy.**

## ROZDZIAŁ II: POWRÓT DO KOLONII

Udając się po raz pierwszy do Górniczej Doliny warto zaopatrzyć się w kilka mikstur szybkości, co bardzo ułatwi Ci życie, bo pozwoli przemknąć się pomiędzy stacjonującymi wszędzie oddziałami przeciwnika – o walce z którym na razie lepiej nie myśleć. Nie ma również sensu przepychać się środkiem wąwozu, bo po lewej stronie niedaleko od bramy [22] znajduje się wejście do tunelu, który wyprowadzi Cię w bezpieczne miejsce, poza strzegących przejścia orków. Żeby ułatwić sobie podróżowanie, należy zabrać dwa dostępne runy teleportacyjne. Ten do zamku [32] znajdziesz na stole na piętrze domu, gdzie spotkasz maga Miltena. Drugi jest na samej górze w starej wieży Xardasa [33]. Niedaleko miejsca, gdzie ukrywa się Marcos [34], spotkasz myśliwego Talbina [40], którego będziesz mógł poratować kawałkiem sera i tym samym nauczyć się sztuki oprawiania upolowanej zwierzyny. Drugiego myśliwego Gesthata [39] znajdziesz na wysokiej skarpie na południowy zachód od zamku. Będzie tam na razie dosyć ciężko dotrzeć, ale nauki, jakich on może udzielić, są nie do pogardzenia. Przy rozmowie z nim warto poruszyć temat zbroi, którą na sobie nosi. Wracając, przed ponownym wejściem do tunelu starej kopalni, przejdź kawałek dalej i po rozprawieniu się z kilkoma orkami, po prawej stronie jeziorka na kamieniu znajdziesz sakiewkę [93], o przyniesienie której poprosi Cię w części III Diego.

### ZŁE WIEŚCI

Na drodze do starego obozu spotkasz Jergana [31], który powie Ci, jak najłatwiej dostać się do zamku [32] i poprosi o przekazanie wiadomości Oricowi na temat śmierci brata. Orica za dnia znajdziesz w kwaterze Garonda, a nocą w środkowym pokoju na górnym piętrze.

### URATOWAĆ GORNA

Spotkaj się z magiem Miltenem (w domu naprzeciwko kuźni), który poinformuje Cię, że Gorn niedle narozrabiał i wylądował w więzieniu. Udaj się do Garonda i porozmawiaj z nim o uwolnieniu Gorna – będzie to dosyć kosztowne, ale ode Ci się go wykupić. Dostaniesz klucz do drzwi więzienia od strażnika Gerolda – wejdź do środka, podnieś kratę w ostatniej celi po prawej stronie i porozmawiaj z Gornem.

### MIĘSO

Kowal Parlaf opowie Ci o skąpych racjach żywnościowych wydzielanych przez Engora i skieruje Cię do niego. Ten poinformuje Cię, że kończą im się zapasy i poprosi o dostarczenie dwudziestu czterech kawałków mięsa albo innego dowolnego asortymentu masarskiego. Jeżeli nie jesteś odpowiednio zaopatrzony, będziesz musiał wybrać się na polowanie. Po wręczeniu mięsa zarobisz nieco punktów doświadczenia.

### ZŁOTO DLA BRUTUSA

Porozmawiaj z Brutusem, który pełni tu funkcję kata – powie Ci, że jego pomocnik uciekł z sakiewką zawierającą 200 złotych monet oraz kilkoma innymi dobrami. Jeśli go odszukasz i przyniesiesz złoto Brutusowi (albo zapłacisz ze swojej kieszeni), podniesie on Twoją siłę.

### KOPACZE I RUDA

Zanim Garond zgodzi się dać Ci raport dla Lorda Hagena, będziesz musiał odwiedzić kopalnie i zdać sprawozdanie na temat wydobytej rudy. Dostaniesz od niego mapę Górniczej Doliny, na której zaznaczono wszystkie trzy kopalnie. Przed wyruszeniem w drogę porozmawiaj jeszcze z Drikiem i Parcivalem. Skieruj się najpierw do kopalni [35] na zachód od zamku [32]. Jak już do niej dotrzesz, wejdź do środka i porozmawiaj z Grimesem, który powie, że Marcos zabrał skrzynie z rudą i skieruje Cię w odpowiednim kierunku. Przejdź przez rzekę i udaj się na wschód do jaskini [34], gdzie spotkasz Marcosa – poprosi on o pomoc (zadanie „Pomoc dla Marcosa") oraz udzieli Ci potrzebnych informacji. Udaj się teraz na południe, do drugiej kopalni [36]. Kiedy już wykonasz zadanie „Polowanie na zębacze" dla Fajetka, ten złoży Ci odpowiedni raport. Trzecia kopalnia [37] znajduje się w kierunku wschodnim, ale nie zastaniesz tam nikogo żywego, za wyjątkiem całego stada pełzaczy – załatw wszystkie bestie i przeszukaj ciało paladyna Silvestra. Znajdziesz przy nim list, który pozwoli Ci zorientować się w sytuacji. Idąc w kierunku północnym odkryjesz wejście do dolinki [38], spotkasz tam Diego, który poinformuje Cię, co stało się z rudą wydobytą przez ludzi Silvestra – teraz możesz już wrócić do zamku [32] i zdać relację Garondowi.

### POLOWANIE NA ZĘBACZE

Jeżeli grasz strażnikiem, paladyn Fajeth [36] każe Ci najpierw pozbyć się zębaczy, zanim zda Ci sprawozdanie (chyba, że jesteś magiem, wtedy grzecznie Cię o to poprosi, a najemnikowi zapłaci). Przedtem porozmawiaj jeszcze z Bilgotem, który może zdradzić Ci więcej informacji, jeśli obiecasz wyprowadzić go z Górniczej Doliny. Pięć sztuk zębaczy szwenda się niedaleko przy małym jeziorku, trzy następne łażą po skale ponad kopalnią, a przywódcę znajdziesz na prawo od starej wieży strażniczej. Pozbądź się ich i zameldój o sukcesie Fajethowi.

### PIERŚCIEŃ TENGRONA

Rycerz Tengron [36] da Ci pierścień, który powinieneś przekazać Udarowi [32]. Pełni on strat na murach nieopodal miejsca, którędy dostałeś się do zamku.

### POMOC DLA MARCOSA

Kiedy znajdziesz paladyna Marcosa [34] obiecaj mu, że sprowadzisz pomoc. Porozmawiaj na jego temat z Garondem [32].

### KLĄTWA BILGOTA

Musisz powiedzieć Bilgotowi [36], że przybywasz z zamku – poprosi Cię wtedy o pomoc w wydostaniu się z doliny. Jeśli się zgodzisz, wyjawi Ci miejsce pobytu przywódcy zębaczy (patrz: zadanie „Pazury zębacza"). Po zakończeniu zadania dla Garonda [32], wróć po Bilgota i odeskortuj go do wyjścia z doliny.

## ROZDZIAŁ III: OKO INNOSA

Zaraz po przekroczeniu bramy [22] trzeba przeszukać ciała zabitych strażników. Przy jednym z nich znajduje się run teleportacyjny do tego właśnie miejsca. Drugi run – do wieży Xardasa [81] dostaniesz od Lestera, który stoi kawałek dalej. Następny wręczy Ci Lord Hagen [91] – pozwoli on teleportować się do dzielnicy portowej. Kolejny otrzymasz od Pyrokara w klasztorze [12], a ostatni do majątku ziemskiego Onara – od Lee [10]. Dzięki temu będziesz mógł w miarę szybko przemieszczać się pomiędzy tymi lokacjami.

## GŁÓWNE ZADANIA

### OKO INNOSA – C.D.

Po powrocie z Górniczej Doliny najpierw teleportuj się do Xardasa [01] i porozmawiaj z nim. Idź do Khorinis i oddaj raport Garonda Lordowi Hagenowi [91] – da Ci on list dla arcymaga Pyrokara, upoważniający do odbioru Oka Innosa. W klasztorze [12] okaże się, że amulet został skradziony przez nowicjusza imieniem Pedro. Udaj się za nim w pościg (trasę ucieczki pokazano na naszej mapie), rozmawiaj ze wszystkimi spotkanymi po drodze osobami (niebieskie kropki). Oko Innosa znajdziesz w kamiennym kręgu [25], zniszczone przez Poszukiwaczy. Po powrocie do klasztoru [12] Pyrokar skieruje Cię po pomoc do Vatrasa [66], ten powie Ci, że oprawę może naprawić tylko jakiś zręczny rzemieślnik i każe Ci sprowadzić do kamiennego kręgu [25] Pyrokara i Xardasa oraz zdobyć trzy łodygi bagiennego ziela. Wróć do Pyrokara i złaj mu raport z rozmowy z Vatrasem – niestety Pyrokar nie będzie chciał współpracować z Xardasem. Udaj się do wieży tego ostatniego i porozmawiaj z nim na ten temat. Otrzymasz klucz i polecenie zabrania ze skrzyni na farmie Sekoba [19] księgi dla Pyrokara. Po powrocie do klasztoru i wręczeniu jej Pyrokarowi, ten zgodzi się wziąć udział w rytuale. Porozmawiaj z kowalem Haradem o zniszczonym amulecie, skieruje Cię on do Benneta – musisz uwolnić Benneta z więzienia (patrz zadanie: „Bennet siedzi w więzieniu"). Kiedy go uwolnisz, udaj się na farmę Onara [10] i popraś o naprawę amuletu oraz odbierz od niego nagrodę. Teraz możesz już wrócić do kamiennego kręgu i oddać amulet Vatrasowi. Po odprawieniu rytuału i naprawieniu Oka Innosa porozmawiaj z Pyrokarem, dostaniesz od niego dalsze instrukcje i nauczysz się, w jaki sposób aktywować amulet po zabiciu kolejnego smoka.

### BENNET SIEDZI W WIĘZIENIU

Bennet jest oskarżony o zabicie Lothara – możesz się o tym dowiedzieć od Laresa [74] w porcie lub Hodgesa na farmie Onara [10]. Udaj się do więzienia i porozmawiaj z kowalem, następnie idź do Lorda Hagena [91] i przeprowadź z nim na ten temat rozmowę, a on zdradzi Ci, kto był świadkiem morderstwa. Porozmawiaj z pisarzem Corneliusem na piętrze i przyciśnij go do muru albo kup od niego informację. Przeczytaj dziennik, który otrzymałeś i idź z nim do Hagena by uwolnić Benneta. Będąc najemnikiem porozmawiaj z Bennetem i odbierz zbroję łowcy smoków jako nagrodę; jako strażnik możesz teraz zostać paladynem.

## ARCYMAG

Grając magiem, po odzyskaniu i naprawieniu Oka Innosa zostaniesz awansowany przez Pyrokara i otrzymasz szatę arcymaga ognia. Nie zapomnij, będąc w klasztorze, podwyższyć swoich umiejętności magicznych, jak również nauczyć się tworzenia nowych runów z zaklęciami.

### POSZUKIWACZE

Fernando [92] zaatakuje Cię, kiedy wrócisz z Górniczej Doliny i zapytasz go, czy wszystko w porządku. Załatw go jak najszybciej, a znajdziesz przy nim Almanach Opętanych, w którym zapisane są imiona: Vino, Fernando, Malak i Bromor. Porozmawiaj z Pyrokarem w klasztorze [12] na ten temat, a da Ci listę opętanych i zadanie odnalezienia ich i zabrania im Almanachów. Udaj się do Karrasa i zapytaj go, jak tam jego studia – poprosi Cię, żebyś mu dostarczył coś związanego z Poszukiwaczami. Przyniesz mu następny znaleziony Almanach, a zaproponuje Ci wykonanie amuletu, który będzie Cię chronił przed mentalnymi atakami Poszukiwaczy. Będziesz musiał mu przynieść kamień ze świętej ziemi – jeden możesz znaleźć za kapliczką przy farmie Lobarta [03]. Kolejnego opętanego – Vino znajdziesz przy kamiennym kręgu w pobliżu domu Lobarta [03], jest pilnowany przez czterech Poszukiwaczy, z którymi musisz się rozprawić. Porozmawiaj z Vino, który przemieni się i Cię zaatakuje – przetrzep mu skórę i pogadaj z nim jeszcze raz, kiedy wróci do swojej postaci, a następnie wyślij go do klasztoru. Malaka spotkasz w małej dolince [18] – porozmawiaj z nim, spuść mu lanie, jak Cię zaatakuje i znowu z nim porozmawiaj. Ostatnim z listy jest Bromor [68] właściciel „Czerwonej Latarni", postąp z nim podobnie, jak z innymi opętanymi. Jeśli masz już Oko Innosa, porozmawiaj jeszcze raz z Karrasem. W czwartym rozdziale lista opętanych zostanie uzupełniona Engromem [34] z Górniczej Doliny i Randolphem z farmy Akila [08].

### FAŁSZYWE UDZIAŁY W KOPALNI

W klasztorze otrzymasz od Serpentesa zadanie wykrycia, kto stoi za sprzedażą fałszywych udziałów w kopalni magicznej rudy oraz ich wykupienia. Odwiedź wszystkich handlarzy w mieście, nie zapominając o Lotaro [05], Matteo [55] i Bosperze [51]. Dwa ma Elena z posiadłości Onara, a ostatni znajdziesz u Rosi na farmie Sekoba. Przeglądając udziały zorientujesz się, kto stoi za fałszerstwem. Porozmawiaj z Salandrilem (też posiada udział) i spuść mu baty, gdy nie będzie chciał iść do klasztoru. Zdaj relację Serpentesowi i oddaj mu wykupione udziały.

## PALADYN

Awansując ze strażnika na paladyna otrzymasz znakomitą zbroję i będziesz mógł zakupić od kowala Harada jeden z dwóch magicznych mieczy za 2000 sztuk złota. Udaj się do klasztoru, gdzie go można konsekrować modląc się przy posągu Innosa i ofiarowując jedyne 5000 sztuk złota. Kosztowne, ale warte tej sumy – wymagania takiej broni są niewielkie, a siła ataku bardzo duża. Po naprawieniu Oka Innosa, od paladyna Albrechta uzyskasz run z czarem „Święty Pocisk", który jest naprawdę zabójczy; szkoda tylko, że działa jedynie na istoty Zła.

### ZBEZCZESZCZONE KAPLICE

Wszędzie panuje Zło, które nie oszczędziło również kapliczek Innosa. Ulthar w klasztorze [12] da Ci – jako paladynowi – zadanie oczyszczenia wszystkich siedmiu kapliczek Innosa przy pomocy święconej wody. Jako pomoc ofiaruje Ci mapę, na której zaznaczono wszystkie kapliczki (na naszej mapce pokazano te, które wymagają potraktowania święconą wodą). Wróć zdać relację Ultharowi.

## ŁOWCA SMOKÓW

Wybierając trudną drogę najemnika, otrzymasz możliwość zostania łowcą smoków. Jako przedstawicielowi jednej profesji nie parającej się magią, przyda Ci się dobra broń. Jeden z najlepszych dostępnych w grze dwuręcznych mieczy znajduje się w jaskini na wschód od kamiennego kręgu [25], ale żeby go używać, potrzeba 80 siły. Jeżeli nie posiadasz tyle, to będziesz musiał poprosić kowala Benneta o wykucie magicznego ostrza. Udając się na polowanie na smoki, warto nauczyć się umiejętności pozyskiwania smoczej krwi (której pięć ampułek potrzebne będzie do stworzenia naprawdę potężnego orężia), a czego będziesz się mógł nauczyć od kowala Benneta.

### LOKAJ SĘDZIEGO

Po powrocie z Górniczej Doliny porozmawiaj z Lee [16], który zleci Ci dostarczenie dowodów przeciwko sędziemu [89] z Khorinis. Udaj się do miasta i zaproponuj sędziemu swoje usługi – ten podda Cię próbie i każe Ci ukraść z podniemi klasztoru [12] święty młot. Kup od Zurisa [64] w mieście zwój z zaklęciem snu, następnie udaj się do klasztoru i rzostosuj je na nowicjuszu pilnującym w podziemiach młota. Możesz teraz bezpiecznie go zabrać i odnieść sędziemu. Jako kolejne zadanie sędzia zleci Ci zabicie przywódcy zbiegłych więźniów Morgaharda. Udaj się do jaskini [02], gdzie mają przebywać zbiegowie i porozmawiaj z nimi – otrzymasz informacje że reszta schowała się w gospodzie pod „Martwą Harpią" [13]. Na miejscu dowiesz się, że Morgahard udał się na farmę Onara [10], znajdziesz go niedaleko domu i w trakcie rozmowy otrzymasz papier obciążający sędziego. Oddaj dokument Lee.

### FAŁSZYWE UDZIAŁY W KOPALNI

W klasztorze [12] otrzymasz od Serpentesa zadanie sprowadzenia alchemika Salandrila [83] przed jego oblicze. Porozmawiaj z Salandrilem i wymierz mu porcję batów, po których goniźnie sam uda się do klasztoru. Wróć do arcymaga po nagrodę.

## KHORINIS: POBOCZNE ZADANIA

Po każdorazowym powrocie do miasta warto odwiedzić sklepikarzy, którzy w międzyczasie otrzymują nową dostawę towarów. W Gildii Złodziei trzeba porozmawiać z Jesterem i wziąć od niego klucz, do zamkniętego pomieszczenia. Wewnątrz znajduje się skrzynia z pokrętną kombinacją zamka (PPPLPPPLPLPLPPLLLPPL) a w niej sporo ciekawych rzeczy.

### ZŁOTO DIEGA

Spotkasz Diego w pobliżu wejścia do górnego miasta – poprosi Cię żebyś przyniósł mu jego złoto z Górniczej Doliny. Znajduje się ono na kamieniu przy jeziorku [40]. Oddaj złoto, a dostaniesz punkty doświadczenia i nowe zadanie: „Sprawa Diega".

### SPRAWA DIEGA

Po tym, jak oddałeś złoto, dostaniesz od Diego list, który doręczysz Gerbrandowi [88] z górnego miasta. Gerbrand stwierdzi, że musi zmienić klimat i szybko się zwyje, a Diego zajmie jego dom i będzie mógł podnieść Twoją zręczność.

### KTOŚ COŚ ZGUBIŁ?

Hanna, szefowa gospody „Pod Senną Sakiewką" [58], poinformuje Cię, że przy przypadek sprzedała Brahimowi [73] cenny dokument i chciałaby go odzyskać. Odkup od Brahima starą mapę – okazuje się, że jest tam zaznaczone miejsce ukrycia skarbu. Idź do Hanny, porozmawiaj z nią o mapie i skasuj nagrodę. Możesz udać się na wyprawę po skarby, ale przygotuj się na ciężkie walki.

### SEKSTANS

Ramirez z Gildii Złodziei chciałby dostać sekstans – znajdziesz go w legowisku smoka [44] w czwartym rozdziale.

## KLASZTOR: POBOCZNE ZADANIA

Nowicjusz Opolos jest zawsze ciekawy wszelkich nowości ze świata. Porozmawiaj z nim, inkasując za każdą nową wiadomość 150 punktów doświadczenia (jeżeli grasz magiem, Opolos, mający duży szacunek do przełożonego, nie odważy się Ciebie o nic zapytać).

### POTĘGA GWIAZD

Hyglas w bibliotece klasztornej zażąda, abyś przyniósł mu księgę „Boska moc gwiazd". Możesz ją kupić u Constantina [54] lub Żurisa [64] w mieście.

### DOKUMENTY

Babo jest szantażowany przez Igaraza i poprosi Cię o odebranie temu ostatniemu dokumentów będących podstawą szantażu. Porozmawiaj z Igarazem i albo wykup dokumenty, albo ukradnij je z jego skrzyni. W obu przypadkach musisz się wstlinąć do pokoju, ponieważ nawet jeśli otwierasz skrzynię używając klucza, możesz zostać uznany za złodzieja. Wróć do Babo i zwróć mu tak przez niego pożądane papiery (grając magiem to zadanie można dostać tylko będąc nowicjuszem).

## INNE POBOCZNE ZADANIA

### LECZENIE HILDY

Żona Lobarta [03] rozchorowała się i potrzebuje lekarstwa – dostaniesz je w mieście u maga Vatrasa [66]; zanieś je następnie Hildzie.

### TORLOFA STRACH PRZED ZŁYM

Na farmie Onara [10] Torlof powie Ci, że odczuwa strach przed Poszukiwaczami. Zabij zatem wszystkich Poszukiwaczy, których znajdziesz między domem a obozem bandytów Dextera [09] (ostatni z nich stoi na górze na moście). Następnie udaj się do Torlofa i zdaj mu sprawozdanie.

### ZŁODZIEJE OWIEC

Akil [08] pożali się, że ostatnio giną mu owce. Jako podejrzanych wskaże bandytów, którzy ponownie zasiedlili jaskinię [07] nieopodal farmy. Porozmawiaj z nimi na poważnie, a następnie zabierz z jaskini zwierzaka. Wróć do Akila i zdaj mu raport oraz oddaj owcę.

### SAMOTNOŚĆ I BEZRADNOŚĆ

Na farmie zastaniesz Bengara [17] samego, jako że Malak i inni jego pracownicy ukryli się przed potworami w niewielkim wąwozie [18]. Porozmawiaj z nimi, a potem idź na farmę Onara [10] i wynajmij Wilka do ochrony (patrz zadanie „Praca dla Wilka"). Następnie poinformuj Malaka, że może już wrócić na farmę. Wpadnij ponownie z wizytą do Bengara i porozmawiaj z nim i Malakiem.

### ZBROJA Z PEŁZACZA

Jeżeli porozmawiałeś z myśliwym Gosthatem [39] w Górniczej dolinie, zapytaj Wilka o zbroję z płyt pełzaczy. Wilk będzie mógł je dla Ciebie wykonać pod warunkiem, że mu dostarczysz 10 sztuk płyt z pełzaczy.

### WYGNANY FARMER

Sekob, którego znajdziesz na wschód od farmy [19] ma zmartwienie, bo w jego domu panoszą się Poszukiwacze. Pozbądź się upierdliwców i wróć do Sekoba, nie zapomnij upomnieć się o nagrodę.

## ROZDZIAŁ IV: POLOWANIE NA SMOKI

### INFORMACJE OGÓLNE

Jak wskazuje sam tytuł rozdziału, nie będziesz się tu zbytnio przemęczać, trzeba po prostu znaleźć i wykończyć ukrywające się smoki. Nie zawadzi przy okazji zrobić porządek z walczącymi się wszędzie orkami oraz wykonać wszystkie dostępne zadania, co podniesie Twoje doświadczenie o kilka ładnych poziomów. Warto porozmawiać też z Talbinem [48], który opowie, jak to jego kumpel Engrom ulotnił się z należącą do niego skórą tapirela. Engrona lub jego ciało (zależy jaką postacią grasz) znajdziesz przy jaskini, gdzie ukryła się Marcos [34].

### POLOWANIE NA SMOKI

Po powrocie do Górniczej Doliny udaj się do zamku [32] i porozmawiaj z Garondem. Powie Ci, że informacje na temat miejsca lokalizacji smoków uzyskasz od paladyna Orika. Orik poinformuje Cię, że na zachód od zamku jakiś czas temu pojawiło się wielkie bagno [43]. Udaj się na miejsce, porozmawiaj ze smokiem, który tam zamieszkuje i zabij go, nie zapomnij zabrać z jego zwłok smoczego serca. Teleportuj się teraz do zamku i naładuj ponownie Oko Innosa (pamiętaj, żeby to zrobić po zabiciu każdego gada). Porozmawiaj teraz z Garondem (punkty doświadczenia i kasa) oraz ponownie z Orikiem – dowiesz się, że skalna forteca [44] na południe od zamku jest dobrze chroniona i prawdopodobnie tam znajduje się kolejny przeciwnik. Przebij się przez hordy nieprzyjaciół pamiętając o tym, że tu i dwudzie trzeba się będzie trochę powspinać i znajdź drugiego smoka. Po zabiciu go nie zapomnij zabrać serca i sekstansu znajdującego się pośród smoczego skarbu. Zdaj raport Garondowi i spytaj Orika o nowiny. Następnego smoka odnajdziesz na szczycie wulkanu [45]. Czeka Cię ten sam scenariusz: rozmowa ze smokiem, walka, wyjęcie serca, powrót do zamku, ładowanie Oka, rozmowa z Garondem i Orikiem. Ostatnia, a za-

razem najmocniejsza bestia znajduje się na zachodzie, wśród lodowych pustkowi [48]. Załatwiwszy sprawę ze smokiem zabierz jego serce (i później ponownie naładuj amulet) oraz smocze jajo znajdujące się wśród zgromadzonych skarbów. Wróć do zamku, zdaj raport Garondowi i możesz już opuścić Górniczą Dolinę.

## ŁOWCY SMOKÓW

Niedaleko za wejściem do Górniczej Doliny natkniesz się na kilku łowców smoków [49] (strzałka na mapce pokazuje miejsce, gdzie się później przemieszczą). Porozmawiaj z nimi, a uzyskasz sporo ciekawych informacji – będziesz tu mógł dokonać zakupów oraz zabrać ze sobą jako pomocnika Bilfa. Za butelkę ginu uzyskasz możliwość maksymalnego podszkolenia się w walce bronią jednoręczną i dwuręczną od Hekuma. W zamku [32] spotkasz Angara, utnij sobie z nim krótką rozmowę, a dostaniesz zadanie „Amulet Angara". Spotkasz go ponownie po wykonaniu tego zadnia przy starej chacie [34]; porozmawiaj z nim. Udając się zabić smoka w skalnej fortecy, natkniesz się na Gorna [39], który zaproponuje Ci swoją pomoc. W drodze do miejsca, gdzie ukrywa się ostatni smok, spotkasz Sylvia [46] – dostaniesz od niego zadanie „Dwa lodowe olbrzymy dla Sylvia". Po zabiciu lodowego smoka wróć do miejsca, gdzie będzie na ciebie czekał Sylvia [47] i definitywnie załatw z nim swoje sprawy.

## DWA LODOWE OLBRZYMY DLA SYLVIA

Po drodze do zamarzniętej krainy spotkasz Sylvia [46] – porozmawiaj z nim, a zaproponuje Ci, żebyś pozbył się dwóch lodowych golemów pilnujących wejścia [47]. Są one bardzo niebezpieczne, bo potrafią zamrozić przeciwnika i warto mieć na tę chwilę przygotowanych kilka mocnych zaklęć z kanonu magii ognia. Po załatwieniu strażników wróć do Sylvia i zdaj relację – pójdzie z Tobą do wejścia i będzie czekał, aż wrócisz po rozprawieniu się ze smokiem.

## MIECZ FEROSA

Feros, łowca smoków, poskarży Ci się, że zgubił swój miecz. Znajdziesz go na wysokim klifie na południe od zamku, nieopodal namiotu Hosh-Paka [41]. Po znalezieniu zguby zanieś ją właścicielowi.

## HOSH-PAK

Porozmawiaj z Orikiem, który poprosi Cię o zabicie jednego z przywódców orków – szamana Hosh-Paka. Będziesz też mógł w trakcie tej rozmowy poprosić Orika o wyposażenie i nie omieszkaj z tego skorzystać, bo zaoferuje Ci do wyboru kilka bardzo ciekawych rzeczy. Namiot Hosh-Paka [41] znajdziesz na wysokim klifie na południe od zamku – zdaj raport Orikowi z wykonanego zadania.

## AMULET ANGARA

W zamku spotkasz Angara, zmartwionego utratą ulubionego amuletu. Zaproponuj mu swoją pomoc, a poinformuje Cię, że zgubił amulet na południu, nieopodal kamiennego grobowca [42] oraz że wyrusza w tamte strony na poszukiwania. Kiedy tam dotrzesz, porozmawiaj z Angarem, a następnie rozpraw się z zamieszkującą grobowiec bandą szkieletów i jednym duchem maga, posiadającym zgubiony amulet. Oddaj amulet Angarowi.

## GŁÓD

W związku ze zmniejszeniem racji żywnościowych w zamku panuje głód, który najdotkliwiej doskwiera pilnującemu więzienia Geroldowi. Umów się z nim, że dostarczysz mu żywność nocą w siedzibie magów. Nakarm głodomora do syta, a oprócz punktów doświadczenia dostaniesz od niego trochę złota.

## JAN I KUŹNIA

Jan, łowca smoków – dawny kowal, chętnie podjąłby się pracy w kuźni, ale paladyn Percival nie wyraża na to zgody. Porozmawiaj z Percivalem, a gdy ten nadal będzie oponował, przedstaw sprawę Garondowi i poręcz za Jana, a uzyskasz zgodę Garonda. Następnie zanieś kowalowi dobrą wiadomość.

## ZGUBA W CIEMNOŚCI

Paladyn Udar z zamku tęskni za swoim kompanem Sengrathem, który pewnej nocy pobiegł w kierunku muru orków w poszukiwaniu zgubionej kuszy. Udaj się na drogą stronę rzeczki, a przy murze natkniesz się na zwłoki Sengratha, przy których znajdziesz kuszę. Wróć do zamku i porozmawiaj z Udarem.

## KRADZIEŻ

Paladyn Keroloth twierdzi, że jeden z łowców smoków ukradł mu sakiewkę – znajdziesz ją na ziemi niedaleko tawki, gdzie siedzi Jan.

## PASKUDNA NORA

Brutus, kat z zamku, obawia się chrząszczy, które rozpleniły się w jego komnacie. Pozbądź się robaków i poinformuj o tym Brutusa.

## MUSZĘ SIĘ STĄD WYDOSTAĆ!

Myśliwy Talbin [48] ma już po dziurki w nosie Górniczej Doliny i gdy z nim porozmawiasz, zacznie uciekać w stronę przełęczy. Dotrzymaj mu towarzystwa, dopóki się nie zatrzyma i wtedy ponownie z nim porozmawiaj i zaproponuj pomoc. Ponieważ nie będzie chciał iść przez tunel, którym tu się po raz pierwszy dostałeś, wróć do wyjścia z przełęczy, przy okazji oczyszczając ją z orków. Porozmawiaj z Talbinem, który będzie na Ciebie czekał nieopodal bramy.

# ROZDZIAŁ V: ROZSTANIE

## PAN SMOKÓW

Porozmawiaj z Pyrokarem w klasztorze [12] o pokonanych smokach i władcy smoków, przebywającym w dworze Irdorath. Poproś go, żeby udostępnił Ci do wglądu księgę „Dwór Irdorath", którą wcześniej mu dostarczyłeś z polecenia Xardasa. Będziesz mógł się teraz udać do sali w podziemiach klasztoru strzeżonej przez Talamona i zabrać księgę. Teleportuj się do wieży Xardasa [01] i porozmawiaj z Lesterem, stojącym obok niej, a da Ci list od jej właścicielki. Przeczytaj list i księgę „Dwór Irdorath", w której znajdziesz klucz i informacje o sekretnej bibliotece. Wróć do sali w klasztornych podziemiach i otwórz tajemne przejście ciągnąc za lampę na ścianie naprzeciw wejścia. Rozpraw się ze szkieletami i demonami oraz przeszukaj bibliotekę – na stole znajdziesz mapę prowadzącą do wyspy (obejrzyj ją) i buteleczkę zawierającą łzy Innosa (niestety tylko mag będzie mógł z niej skorzystać podnosząc swoją siłę i zręczność). Następnie przekaż Pyrokarowi wszystko, czego się dowiedziałeś.

## HORDY ELITARNYCH ORKOWYCH WOJOWNIKÓW (PALADYN)

Kiedy wrócisz z Górniczej Doliny, niedaleko za bramą [22] przy mostku spotkasz herszta orków – zabij go i zabierz mu pierścień. Porozmawiaj z Lordem Hagenem [01] i poinformuj go o inwazji. Hagen poprosi o przyniesienie mu wszystkich pierścieni zabranych zabitym herszton orków i skieruje Cię do Ingmara. Ten da Ci zadanie wyeliminowania przywódcy orków i wyśle jego przypuszczalną lokalizację. Pułkownika orków znajdziesz w jaskini [29] na zachód od bramy miasta – kiedy go już zabijesz, zabierz mu pierścień i mapę oraz zdaj sprawozdanie Ingmarowi. Otrzymasz polecenie zabicia wszystkich herszтów orków (miejsca ich stacjonowania znajdziesz na znalezionej mapie). Nie zapomnij oddać Lordowi Hagenowi pierścieni, a zyskasz sporo złota i jeszcze więcej punktów doświadczenia.

## POSZUKIWACZE – C.D. (MAG)

W piątym rozdziale na liście Pyrokara pojawią się dwa nowe imiona: Sekoba [19] i Brutusa – kata z zamku w Górniczej Dolinie [32].

Kiedy już zabierzesz im Almanachy, oddaj je Pyrokarovi, który poinformuje Cię, że to jeszcze nie koniec sprawy z opętanymi. Kompletując załogę na swój statek nie zapomnij zabrać ze sobą Mario – znajdziesz go w gospodzie „Pod Kuternogą" [78]. Po dotarciu na wyspę (w rozdziale VI) porozmawiaj z nim, ale nie będzie chciał Ci w niczym pomóc, więc zostaw go w spokoju. Zaatakuje Cię, gdy już dotrzesz do Dworu Irdorath – po zabiciu go znajdziesz przy jego zwłokach ostatni Almanach. Porozmawiaj jeszcze na jego temat z Miltenem, pod warunkiem, że masz go w załodze.

## TAJNE ZADANIE (ŁOWCA SMOKÓW)

To zadanie uzyskasz w klasztorze rozmawiając z Goraxem, jest tak tajne, że nawet nie pojawia się w notatniku. Gorax zleci Ci w tajemnicy zwiadzenie i zabicie Pedra, odpowiedzialnego za kradzież Oka Innosa. Pedra znajdziesz w VI rozdziale na wyspie Irdorath. Nie musisz go zabijać, wystarczy, że tylko wspomnisz o kontrakcie, jaki masz na niego, a zainkasujesz aż 3000 punktów doświadczenia.

## SMOCZE JAJA (ŁOWCA SMOKÓW)

W trakcie rozmów ze smokami w IV rozdziale otrzymałeś informacje na temat smoczych potomków oraz znalazłeś przy ostatnim smoku jaja [48]. Po powrocie z Górniczej Doliny porozmawiaj na jego temat z Lee [10], który skieruje Cię do Benneta. Ten udzieli Ci dalszych wyjaśnień i przekaże mapę z zaznaczonymi jaskiniami, w których mogą się znajdować jaszczuroludzie i smocze jaja. Odwiedź jaskinie i zdobądź jaja, które możesz następnie sprzedać Bennetowi – sporządzi on z nich zbroje, za którą przyjdzie Ci zapłacić jedynie 20 tys. złotych monet.

## BAJER (MAG I ŁOWCA SMOKÓW)

Dar na farmie Onara [18] chce podnieść swój prestiż u najemników, ale potrzebuje do tego trofeum wojennego zdobytego na orkach. Zaraz za mostkiem [28] znajdziesz herszta orków posiadającego pierścień – zanieś go Darovi, a oprócz punktów doświadczenia dostaniesz do wyboru niezłą kasę albo amulet podnoszący zręczność.

## LOBARTA PROBLEM Z ORKAMI (PALADYN I ŁOWCA SMOKÓW)

Lobart [03] poinformuje Cię, że ostatnio w okolicy kręci się pełno orków – załatw ich grupę w pobliżu skrzyżowania dróg [04], a następnie wróć do farmera po nagrodę.

## MIKSTURA NEORASA ZE SMOCZYCH JAJ (PALADYN I MAG)

Neoras poinformuje Cię, że kupił przepis na dziwną miksturę, ale brakuje mu najważniejszego składnika – smoczego jaja. Smocze jaja znajduje się w legowisku smoka [48] w Górniczej Dolinie. Po dostarczeniu go Neorasowi najlepiej będzie, jeśli w dowód wdzięczności zażyczysz sobie odrobiny mikstury, ale będzie trzeba na nią trochę poczekać.

## SEKOB TĘSKNI ZA ŻONĄ (PALADYN I ŁOWCA SMOKÓW)

Sekob [19] martwi się o żonę, która ostatnio gdzieś przepadła. Znajdziesz ją przy drodze [30] na północ od farmy – w rozmowie zdradzi Ci, że już nie mogła wytrzymać z mężem i uciekła. Poprosi Cię o odprowadzenie w bezpieczne miejsce (patrz zadanie „Ucieczka Rosi"). Możesz ją przyprowadzić do Sekoba i wykonać to zadanie, ale bardziej opłaca się spełnić jej prośbę.

## UCIECZKA ROSI

Spotkasz Rosi przy drodze [30] na północ od farmy Sekoba – porozmawiaj z nią a powie, że już nie mogła wytrzymać z mężem i uciekła z domu. Poprosi Cię o odprowadzenie w bezpieczne miejsce – paladyn będzie musiał eskortować ją do Khorinis, mag do klasztoru, a najemnik na farmę Onara.

## POWRÓT DO WIEŻY

Chcąc uzyskać pomoc Jorgena, porozmawiaj z Pyrokarem w klasztorze [12]. W zamian za wcześniejsze zwolnienie go z obowiązków, Pyrokar każe Ci wyjaśnić, co dziwnego dzieje się ostatnio w wieży Xardasa [01]. Udaj się do wieży i załatw wszystkie demony tam się wałęsające. Następnie wróć do Pyrokara, który pozwoli Ci na przyłączenie Jorgena do twojej załogi.

## KTO BĘDZIE DOWODZIŁ MOIM OKRĘTEM?

Potrzebujesz kapitana dla swojego statku, a w grę wchodzą: Jorgen z klasztoru [12], latarnik Jack [11] i Torlof z farmy Onara [18]. Żeby pozyskać Jorgena musisz porozmawiać z Pyrokarem i wykonać dla niego zadanie „Powrót do wieży". Latarnik Jack zgodzi się na Twoją propozycję pod warunkiem, że wcześniej wykonasz zadanie „Bandyci w latarni morskiej Jacka" oraz znajdziesz kogoś na jego miejsce – zadania tego chętnie podejmie się czeladnik kowala Harada [52] – Brian. Chcąc zwerbować Torlofa, musisz udać się jeszcze raz do Górniczej Doliny i dokonać małej dywersji. W tym celu idź do zamku [32] i porozmawiaj ze strażnikiem na murach, pilnującym bramy. Ukradnij albo zabierz mu klucz otwierający drzwi do pomieszczenia nad bramą. Na ścianie znajdziesz dźwignię, którą podniesiesz kratę, co spowoduje frontalny atak orków na zamek. Wróć do Torlofa i zdaj mu relację, a za jedyne 2,5 tys. złota uda się on w stronę portu.

## POTRZEBUJĘ OKRĘTU

W porcie przycumowany jest tylko jeden statek, więc wybór nie powinien być trudny. Jako paladyn musisz jedynie porozmawiać ze strażnikami na pokładzie; grając magiem też nie będziesz miał problemu, porozmawiaj ze strażnikami przy trapie i Girionem, który trzyma straż na nabrzeżu; jako najemnik musisz najpierw uzyskać z pomocą Lee upoważnienie od sędziego [89] (zadanie „Lokaj sędziego").

## NIE MOŻNA PODRÓŻOWAĆ BEZ ZAŁOGI

Jeśli znalazłeś i obejrzałeś mapę prowadzącą do wyspy Irdorath, wiesz już, że będziesz musiał odbyć podróż drogą morską. Ponieważ potrzebujesz minimum pięcioosobowej załogi, porozmawiaj ze starymi znajomymi. W zasadzie każdy może się przydać, a za przyłączenie większości z nich można dostać punkty doświadczenia. Kandydaci do Twojej załogi to: Angar na farmie Bengara [17], Lares [74] w dzielnicy portowej, Lester przy wieży Xardasa [01], Diego [88] w górnym mieście, Biff [49] w Górniczej Dolinie, Milten przed klasztorem [12], Vatras [66] przed świątynią, Mario w gospodzie „Pod Kuternogą" [78] oraz Lee, Bennet i Gorn na farmie Onara [18].

# ROZDZIAŁ VI: DWÓR IRDORATH

## DWÓR IRDORATH

Po opuszczeniu statku udaj się prosto przed siebie pokonując po drodze hordy przeciwników. Powyżej jaskini z trollem jaskiniowym znajdziesz salę tronową i pułkownika orków. Kiedy już wytniesz wszystkich w pień, zabierz klucz z ciała orkowego przywódcy – otwiera on pokoje w pomieszczeniach poniżej. Wewnątrz jednego z nich znajdziesz Pedra – ten poprosi Cię o odprowadzenie na statek, a w zamian zdradzi Ci, jak możesz dostać się do tajemnej komnaty. Wróć do sali tronowej i pociągnij za pochodnie wystające ze ścian: najpierw lewą, a później prawą. Będziesz się musiał rozprawić z Poszukiwaczami, jaszczuroludźmi, a na końcu z kolejnym ogromnym smokiem. Kiedy już zabijesz smoka, zabierz jego serce oraz leżące wokoło smocze jaja.

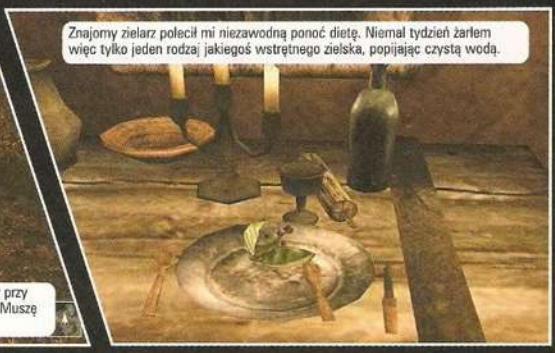
Za plecami zabitego smoka znajdziesz szeroką rozpadlinę. Użyj broni strzeleckiej do włączenia przełączników w wieżach za przepaścią. Przejdź po wysuniętym moście, a dotrzesz do kolumnady przypominającej świątynię Śniącego. W pomieszczeniu na prawo od wejścia do świątyni znajdziesz warsztat alchemiczny, przy pomocy którego możesz uwarzyć mikstury ze smoczych jaj (wszystkie składniki znajdują się na wyspie) oraz naładować Oko Innosa.

Na lewo nałkniesz się na Archoła, władcę cieni, który ma klucz do zamkniętych drzwi. Idź dalej, a znajdziesz się w sali, z której wyjście prowadzi przez zamknięte drzwi z dziwnym zamkiem – maską. W sali tej napotkasz również dwoje innych zamkniętych drzwi oraz po parze schodów prowadzących w dół i do góry. Niezależnie od tego, którymi schodami podążysz, spotkasz kluczника – zabij go i zabierz mu klucz pasujący do zwykłych drzwi w centralnej sali. W obu komnatach znajdują się po dwie dźwignie otwierające kraty w pokojach na górze i na dole – po przeciwnej stronie centralnego pomieszczenia. W lewej komnacie (wszystkie kierunki patrząc do wejścia w kierunku zamkniętych drzwi) z kołem zębatym, użyj obu dźwigni: najpierw prawej, później lewej. Idź do lewego górnego pomieszczenia i wciśnij przyciski w kolejności: środkowy, prawy, lewy – z podłogi wysunie się przełącznik, po którego użyciu w centralnym pokoju pojawi się kolumna z przyciskiem. Wróć teraz do pomieszczenia z kołem i przestaw dźwignie. Udaj się do lewego dolnego pomieszczenia, wciśnij przycisk w ścianie i użyj przełącznika, który wysunie się z podłogi – w centralnym pomieszczeniu wysunie się następna kolumna. Teraz idź do prawego pomieszczenia z kołem i przestaw dźwignię prawą i lewą. Odwiedź prawe pomieszczenie na górze, wciśnij przyciski w kolejności: środkowy, lewy, prawy i użyj przełącznika, który wysunie się z podłogi. Wróć do pomieszczenia z kołem i ponownie przestaw dźwignie. Udaj się do prawego pomieszczenia na dole, wciśnij przycisk na ścianie, a pojawią się dwa nowe: najpierw wciśnij lewy, później prawy. Użyj jeszcze przełącznika na podłodze, wróć do centralnej sali i wciśnij wszystkie przyciski na kolumnach. Pojawi się kolumna otwierająca drzwi z maską, w sali dalej znajdziesz Poszukiwaczy i czarnego maga – porozmawiaj z nim, a następnie zabij go i przeszukaj ciało. Zabierz zwój, który pozostawił (i przeczytaj go) oraz klucz do skrzyni w komnacie po prawej stronie. Wyjmij ze skrzyni Oko Mocy. Na końcu sali znajdują się drzwi z maską, przed którymi trzeba się pomodlić, żeby się otworzyły. Teraz pozostaje Ci już tylko wspiąć się po schodach i stoczyć walkę z ostatnim przeciwnikiem. ❐

# Dieta - cud

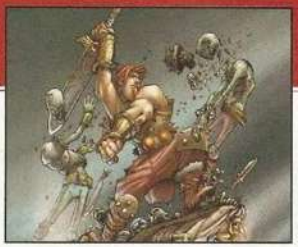
Kontynuując prezentację prac wyróżnionych w konkursie „Zrób własny fotoGRAM", tym razem prezentujemy fotogram autorstwa Pawła Piotrowskiego.

fotoGRAM



Maciej Jasiński

# MEGABAJTY KOMIKSU



**W tym numerze ŚGK znajdziecie recenzje aż dwóch gier powstałych na podstawie komiksu: *Thorgal: Klątwa Odyna* i *X-Men 2: Wolverine's Revenge*. W kolejce stoją już *The Hulk*, *Judge Dreed vs. Judge Death* oraz długo zapowiadana gra o tytule *XIII*. Wszystko to świadczy o tym, że również na komputery PC zaczynają coraz częściej docierać adaptacje komiksowe. Szkoda tylko, że ich poziom tak często pozostawia wiele do życzenia, ale ta sytuacja może się jeszcze zmienić.**

Związki gier i komiksów są aż nazbyt widoczne, szczególnie jeżeli przyjrzymy się grom powstającym na inne platformy niż PC. Jednak także posiadacze komputerów osobistych każdego roku otrzymują do przetestowania kilka gier w bezpośredni sposób odwołujących się do komiksu.

Obie branże: komiksowa i komputerowa – przenikają się wzajemnie. Efektem tego jest cała masa gier bazujących na komiksach, jak i komiksów czerpiących swe inspiracje z gier komputerowych. Można by powiedzieć, że decyzje, co produkować, zależą od specjalistów działu marketingu. Jeżeli obserwują oni popularność danego tytułu, to pragną zająć jak największy segment rynku, produkując masę gadżetów nawiązujących do głównego produktu.

Takie podejście do sprawy byłoby jednak zbyt dużym uproszczeniem, bowiem związki komiksów i gier są mocniejsze. Obie branże dosłownie napędzają sobie wzajemnie klientów. Do tego wszystkiego włączają się jeszcze producenci filmów fabularnych, oczekujący, że na swoim dziele będą zarabiać jeszcze długo po tym, jak zejdzie z kinowego ekranu. Jak to wszystko funkcjonuje – postaram się wyjaśnić w poniższym tekście.

## KOLOROWE ZESZYTY

Takim to pogardliwym określeniem nazywano w czasach PRL-u komiksy. Traktowano je na początku jako przejaw imperialistycznej siły, jednak później skutecznie włączono w propagandę socjalistyczną, czyniąc jednym z najdoskonalszych jej narzędzi. Dlatego też polski komiks (poza nielicznymi wyjątkami) nie wydorósłał w swej treści i formie, pozostając do 1989 roku produktem skierowanym do dzieci, mającym kształtować poprawną postawę socjalistyczną.

Amerykanie czy Francuzi nie mieli podobnych problemów, ale i w tych państwach nie udało się do końca przekonać opinii publicznej, że komiksów nie czytają tylko dzieci. Zdaje się właśnie, że takie stereotypowe myślenie pokutuje w tej chwili, czego przykładem są kolejne gry bazujące na komiksach.

Sztandarowym przykładem może być gra ***Hellboy*** powstała na bazie komiksów Mike'a Mignoli. Z nastrojowych, inteligentnych opowieści grozy, w grze pozostał tylko tytułowy bohater – Hellboy. Mamy za to kiepską grafikę i zupełny brak atmosfery, połączony z nie najlepszym sterowaniem i całą masą pomniejszych usterek.

Wątpliwej jakości jest też niestety gra ***Thorgal: Klątwa Odyna***, będąca pod względem graficznym opóźniona o kilka lat, a jednocześnie tak krótka, że daje się ukończyć w kilka godzin. Podobne wrażenia można mieć po kontakcie z tytułami takimi jak ***Largo Winch*** czy ubiegłoroczny Spider-Man.

Po drugiej stronie mamy jednak kilka udanych tytułów: ***Heavy Metal: F.A.K.K. 2***, ***KISS Psycho Circus: The Nightmare Child*** oraz ***Turok: Dinosaur Hunter***. Dowodzi to, że przy odrobinie wysiłku można stworzyć program, który zainteresuje nie tylko najmłodszych graczy.

*Przerywniki w grze Max Payne wykonano w iście komiksowym stylu.*

*Max Payne wypromował również brutalnego bohatera komiksowego, Kapitana Baseball-Bat Boy'a*

Co ciekawe, wielu producentów programów komputerowych celowo korzysta z komiksowej stylistyki. Doskonałym przykładem może być ***Max Payne***, w którym znaczną część przerywników filmowych stanowią statyczne plansze z dymkami. Gracz znajduje też wielokrotnie podczas swej wendetty gazety z paskami komiksowymi, z uzbrojonym w kij baseballowym chłopcem w roli głównej.

Gier podobnie czerpiących z komiksowego stylu jest więcej. Wymienić warto chociażby: ***Sting! Kariera gangstera***, ***The Gladiators*** czy ***Outlaws***. Niezwykle komiksowym bohaterem jest też Pip-Boy pojawiający się w serii ***Fallout***. Przy okazji warto też wspomnieć o dość ciekawym projekcie zatytułowanym ***Freedom Force***, na potrzeby którego wymyślono nową grupę superbohaterów, wyposażonych w efektowne moce i umiejętności.

## ZMIANA KIERUNKU

O wiele ambitniejsze są komiksy odwołujące się do konkretnych tytułów gier komputerowych. Niezwykle ciekawie prezentują się takie produkcje, jak: „Alone in the Dark One-Shot Special", „Hammer of the Gods" i „Diablo: Tales of Sanctuary". Szczególnie pierwszy z tych tytułów przygotowany dla Image Comics w 2002 roku, wzbudził uznanie zarówno krytyków, jak i czytelników. Zresztą nie było to pierwsze podejście twórców komiksu do serii „Alone in the Dark". Polscy czytelnicy mieli okazję w 1998 roku zapoznać się z komiksem „Dziennik Edwarda Carnby'ego" dołączanym do Wydania Specjalnego Secret Service.

Ale i w tej grupie dominuje nastawienia na młodszego czytelnika, jak „Resident Evil" (kilka mini-serii, głównie dla DC/WILDSTORM), „Street Fighter", „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" czy „Mortal Kombat".

Mocną pozycję utrzymuje komiksowy „Tomb Raider", który doczekał się 31 zeszytów głównej serii, jak i mini-serii w rodzaju „Tomb Raider: Journeys Maxi" – opowieści o podróżach Lary tak w czasie, jak i w przestrzeni.

# GRY NA PODSTAWIE KOMIKSU

### ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK (1993)

O kiepskiej serii komiksowej z Elvirą (wydawanej przez DC Comics) mało kto już pamięta, natomiast wśród graczy Elvira to postać niemal kultowa.

### HEAVY METAL: F.A.K.K. 2 (2000)

Najpierw był znakomity film animowany, później komiks Kevina Eastmana i Simona Bisley'a, a na ich podstawie stworzono grę komputerową z Julie w roli głównej.

### HELLBOY (2001)

„Hellboy" Mike'a Mignoli to jedna z najdoskonalszych serii komiksowych (jej wydawaniem na polskim rynku od pewnego czasu zajmuje się Egmont). Gra na podstawie „Hellboy'a" jest jedną z najgorszych w historii.

### KAJKO I KOKOSZ (1994)

Kajko i Kokosz z polskiej firmy Seven Stars powstał na podstawie komiksu „W krainie borostworów", choć zawierał w sobie też wątki z innych albumów Janusza Christy.

### KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD (2000)

Muzycy z zespołu „KISS" byli rozpoznawalni dzięki pomalowanym twarzom, teraz ich wizerunki można oglądać w komiksach, a także w bazującej na nich grze komputerowej.

### LARGO WINCH (2002)

Largo Winch debiutował jako bohater kiepskich powieści Jeana Van Hamme'a, później był niewiele lepszy komiks i serial telewizyjny, a na końcu gra. Dodajmy w tym przypadku – niestety.

### THORGAL: KLĄTWA ODYNA (2003)

Tym razem Van Hamme w duecie z Grzegorzem Rosińskim i stworzony przez ten duet bohater o imieniu Thorgal. Niestety, za realizację tej przygodówki zabrali się ludzie z Cryo, którzy wcześniej już wiele dobrych pomysłów spaprali.

### TUROK: DINOSAUR HUNTER (1997)

Turok zadebiutował w komiksie w 1954 roku, ale po pewnym czasie zniknął z rynku. Sukces gier komputerowych sprawił, że wznowiono wydawanie serii komiksowej o tym łowcy dinozaurów.

### XIII (PRAWDOPODOBNIE KONIEC ROKU 2003)

I jeszcze raz Jean Van Hamme. Widząc, jakiego pecha do gier komputerowych ma ten scenarzysta, obstawiam, że nowe dzieło Ubi Softu również nie będzie udane.

# KOMIKSY NA PODSTAWIE GIER

## ALONE IN THE DARK ONE-SHOT SPECIAL

Komiks z bohaterami serii Alone in the Dark, wydany przez Image Comics w związku z premierą czwartej części tej gry komputerowej.

## DIABLO: TALES OF SANCTUARY

Wydany w 2001 roku przez Dark Horse album, osadzony w świecie gry komputerowej Diablo. Poznajemy w nim przygody pewnego młodego wojownika, który zapuszcza się w mroczne podziemia pełne potwornych bestii.

## HAMMER OF THE GODS

Chyba niewielu graczy pamięta wydany w 1996 roku program Hammer of the Gods. Na podstawie tej gry strategicznej powstała seria komiksowa wydawana przez Image Comics.

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Jedna z najdoskonalszych gier przygodowych – Indiana Jones and the Fate of Atlantis została nieudolnie przełożona na język komiksu. Czterozeszytową „Zagadkę Atlantydy" (taki był polski tytuł) wydano u nas w 1997 roku.

## MORTAL KOMBAT

W latach 1993-97 dla Malibu Comics powstało wiele miniserii, jednak z pewnością nie można ich uznać za dzieła wybitne.

## RESIDENT EVIL

Komiksowy zbiór, zrealizowany na podstawie cyklu gier komputerowych liczy sobie już kilkanaście zeszytów. Jedną z ostatnich publikacji jest komiks przygotowany z myślą o premierze na PS2 gry Resident Evil: Code Veronica.

## SAM I MAX

Niemal równo z premierą niezwykle zabawnej gry komputerowej Sam & Max Hit the Road, pojawiły się zeszyty komiksowe z tymi sympatycznymi bohaterami. Czy ktoś pamięta jeszcze detektywistyczne przygody psa i królika?

## STAR WARS DARK FORCES

Dark Horse nieustannie wydaje komiksy osadzone w świecie „Gwiezdnych Wojen", nic więc dziwnego, że i gry komputerowe stanowiły doskonały pretekst do kolejnych publikacji, tym razem z Kylem Katarnem w roli głównej.

## TOMB RAIDER

Lara Croft na dobre zadomowiła się w komiksowym wydawnictwie Top Cow, a jej kolejne przygody cały czas doskonale się sprzedają. „Tomb Raider" z pewnością rozpocznie ofensywę po premierze kolejnego filmu z Angeliną Jolie.

Fani Kyle'a Katarna z radością zapewne przyjęli fakt, że ten bohater pojawił się w kilku komiksach z wydawnictwa Dark Horse Comics. Pod wspólnym tytułem „Star Wars Dark Forces" ukazały się komiksy „Jedi Knight", „Rebel Agent" i „Soldier for the Empire".

## ZA POŚREDNICTWEM FILMU

Tak naprawdę jednak, powyższe związki nie byłyby tak silne, gdyby nie znaczący udział przemysłu filmowego. To dzięki milionom dolarów wpompowanym w promocję obrazów „Resident Evil", „Tomb Raider", „X-Men 2", „Hulk", „Spider-Man" – możliwe było podjęcie decyzji o realizacji gier czy komiksów na nich bazujących.

Przykładów produktów, które przemierzyły niemal kompletną drogę, rozpychając się na wszystkich poletkach współczesnej kultury, jest wiele. Mutanci z „X-Men" pojawili się najpierw w komiksie, później były dwa filmy fabularne, seriale telewizyjne („Generation X", „Mutant X"), kreskówki („X-Men: Evolution"), a po drodze liczne gry z tymi bohaterami, z wydaną ostatnio ***X-Men 2: Wolverine's Revenge***. Podobną ścieżkę rozwoju może wkrótce przejść rodzimy „Wiedźmin". Z opowiadań i powieści Andrzeja Sapkowskiego trafił do komiksu, następnie filmu i serialu, a teraz jest głównym bohaterem realizowanej właśnie gry.

Obecny system marketingowy jest skierowany na dostarczenie klientowi jak największej liczby produktów z bohaterami, którzy mu się spodobali. Stąd też równo z premierą filmową na sklepowe półki trafiły gry w rodzaju: ***Spider-Man: The Movie*** czy ***Asterix i Obelix kontra Cezar***.

Możemy zatem uznać za niemal naturalny fakt, że wraz z podjęciem decyzji o realizacji wysokobudżetowego filmu skierowanego do młodzieży i dzieci (a w szczególności opartego na znanym komiksie) zostaje sprzedana licencja na produkcję gry. Nie można po tego typu produkcjach spodziewać się zazwyczaj zbyt wiele, bowiem z założenia mają one nie oferować skomplikowanej fabuły, ale jedynie powielać lub kontynuować przygody bohaterów ze srebrnego ekranu.

## ZARABIANIE PIENIĘDZY

Na podstawie powyższych przykładów doskonale widać, jak często dochodzi do kontaktu producentów komiksów i gier. Do ciekawych wniosków można dojść, zaglądając do amerykańskich wydań zeszytów komiksowych. Przynajmniej 20% wszystkich zamieszczanych w nich ogłoszeń to reklamy gier. Równie dużo jest ogłoszeń filmowych i reklam producentów figurek. Część z owych reklam jest wynikiem korporacyjnych umów (przykła-

dowo wydawnictwo komiksowe DC jest częścią koncernu AOL Time Warner).

Nie ulega zatem wątpliwości, że ścisłe współdziałanie ze sobą poszczególnych branż jest dla nich niemal koniecznością. Dzięki temu docierają do większej liczby odbiorców, sprzedają też tym samym klientom więcej produktów. Współpraca zapewnia niemal osaczenie odbiorców. Trudno, jeżeli jest się np. fanem gry ***Resident Evil***, nie ulec pokusie obejrzenia filmu z uroczą Milą Jovovich czy przeczytania kilku komiksów.

Klient prawie zawsze lepiej ceni marki, które już zna. Stąd też właśnie taka skłonność producentów do obsadzania różnych segmentów rynku. Z tego samego powodu chętniej wydaje się rożne kontynuacje (zarówno gier, filmów, jak i komiksów), co zmniejsza koszty dotarcia z reklamą do nowych klientów. Sprzedawanie produktu znanego już odbiorcom jest znacznie efektywniejsze.

## NA POLSKIM POLETKU

W naszym kraju nie było zbyt wielu kontaktów branży komiksowej i komputerowej (no może poza faktem, że czołówka rodzimych rysowników współpracowała lub współpracuje nadal z pismami o tematyce komputerowej: Śledziu w „Świecie Gier Komputerowych", „Gamblerze" i „Play", Andrzej Janicki w „ŚGK", Robert Adler i Tobiasz Piątkowski w „Resecie", Maciej Simiński w „Top Secret".

Jeżeli chodzi o gry na podstawie komiksów, to doczekaliśmy się tylko jednego tytułu wartego uwagi. W 1994 roku firma Seven Stars stworzyła grę przygodową opartą w znacznej części na komiksie Janusza Christy „W krainie borostworów". Jak na ówczesne czasy, był to program całkiem przyzwoicie wykonany, a i zagadki miał dość ciekawe. W przygotowywaniu gry brał udział również sam Christa, a w wydaniu Kajka i Kokosza na płycie CD zamieszczono zeskanowany komiks „W krainie borostworów".

Natomiast Michał Śledziński przygotowywał komiksowe czołówki do rodzimych gier dla dzieci. Swego czasu głośno mówiło się również o grze opartej na „Osiedlu Swoboda" Śledzia, drukowanym w „Produkcie", ale o tym projekcie na razie przycichło. W chwili obecnej natomiast, Andrzej Janicki od wielu już miesięcy przygotowuje projekty graficzne do programów multimedialnych. Efekty tych prac zobaczymy podobno już jesienią tego roku.

## ZA WIELKĄ WODĄ

Znacznie większy udział w procesie tworzenia gier mają rysownicy w Stanach Zjednoczonych. Dość poważnie do sprawy podszedł Joe Madureira – autor bestsellerowego „Battle Chasers". Tworzył on okładki i projekty postaci do gier komputerowych (między innymi ***Gekido*** na PS), ale postanowił też samemu spróbować sił w tworzeniu gier. Madureira zawiesił „Battle Chasers" wraz z numerem 10 i założył firmę **TriLunar** zajmującą się produkcją gier. Pierwszym jej projektem miał być ***DragonKid***, jednak po roku firma upadała, a sam Madureira wrócił do tworzenia komiksów.

Inny znany rysownik, Ashley Wood, współtwórca chociażby „Hellspawna" przygotowywał oprawę graficzną gry ***Rune***, uczestniczył również w jej kampanii promocyjnej. Nad oprawą ***Heavy Metal: F.A.K.K. 2*** czuwał natomiast autor rysunków do komiksów pod tym samym tytułem – Simon Bisley. Artysta ten jest znany w naszym kraju głównie dzięki „Sądowi nad Gotham" z Batmanem i Sędzią Dreddem, a także komiksom z Lobo w roli głównej: „Ostatni Czarnian", „Lobo powraca" i „Batman – Lobo". Obecnie rysownik ten jest głównym projektantem graficznym przy będącej w fazie realizacji grze ***Four Horsemen of the Apocalypse***, tworzonej przez ***3DO***.

## MELODIA PRZYSZŁOŚCI

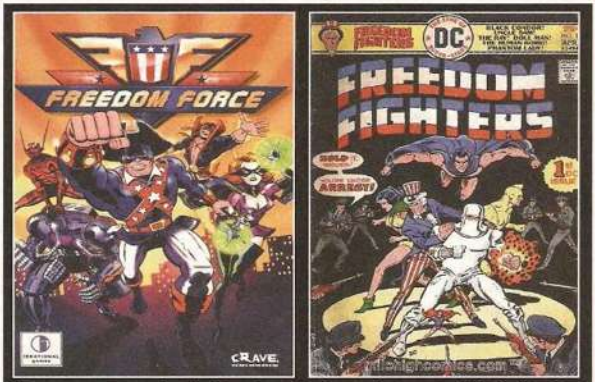
Przyszły rok w kinie będzie z pewnością należał do komiksu. Już w tym mieliśmy i będziemy wkrótce mieli całą masę filmów opartych na znanych komiksach („Daredevil", „Hulk", „X-Men 2", „Liga niezwykłych dżentelmenów"). W przyszłym będzie ich jeszcze więcej, a wśród planowanych produkcji jest chociażby: „Hellboy", „Superman", „Spider-Man 2", „Wolverine", „Electra", „Punisher", „Catwoman" i „Constantine" – na podstawie serii komiksowej „Hellblazer".

Także filmów na podstawie gier nie powinno zabraknąć. Już w sierpniu tego roku mamy „Tomb Raidera", a przyszły rok to „Resident Evil: Apocalypse" z Milą Jovovich oraz francuska produkcja o budżecie 20 milionów dolarów zatytułowana „Alone in the Dark".

*Czterej jeźdźcy Apokalipsy – taki tytuł ma nosić gra, do której projekt graficzny przygotował sam Simon Bisley.*

Obserwując powyższą listę daje się zauważyć, że wiele z tych ekranizacji dotyczy gier czy komiksów skierowanych do starszych odbiorców. Stąd też jest duża nadzieja, że towarzyszące im produkty wspierające będą znacznie ambitniejsze niż te, które zazwyczaj do tej pory mieliśmy okazję oglądać.

A współpraca pomiędzy producentami gier, komiksów i filmów będzie z pewnością się umacniać. Przynajmniej do czasu, gdy kolejne ekranizacje komiksowe będą miały niezwykle wysoką oglądalność. Gdy skończy się światowy boom na historyjki obrazkowe, wszystko może wrócić do stanu sprzed kilku lat. Oby tylko producenci gier dobrze wykorzystali obecny czas i środki, które mają do dyspozycji. ❐




*Wbrew pozorom, w grze Freedom Force nie występują postacie znane wcześniej z komiksu. Autorzy programu wymyślili własnych bohaterów, bazując jedynie w pewnym stopniu na postaciach z klasycznej dziś serii DC „Freedom Fighters".*

# Z życia redakcji - po raz kolejny

między nami GRACZAMI

Ech, lato. Cóż to za wspaniała pora. Koszulka, szorty i sandały, na patrzałki czarne szkła, a w grzywie ciepły wiatr. I hulaj dusza – plaża, las, góry. Żyć, nie umierać. Ale... nie dla każdego ten raj. A na pewno nie dla biednego redaktorzyny z ŚGK. Tutaj tylko znój, mordęga i harówa. Pobudka, pospieszna ablucja, herbatka zamiast śniadania, komputer i gry, potem znów herbatka, tym razem zamiast obiadu, i znów gry, a na koniec dnia jeszcze jedna herbatka zamiast kolacji i gry, gry, gry. Oczopląsu można dostać, że o mózgopaści nie wspomnę. A najgorsze, że potem trzeba jeszcze to wszystko opisać! Podczas picia którejś z herbatek oczywiście, no bo kiedy. Na pierwszy rzut oka widać więc, że lekko w takiej redakcji nie jest, nie dziwota zatem, iż pewnego dnia ktoś się tutaj wkurzył i zwołał naradę. Kto, do dzisiaj nie wiadomo, ale stawili się wszyscy.

– Panie i panowie – zaczął oficjalnie Naczelnik – zebraliśmy się tutaj, ten tego, żeby podczas zebrania, ten tego, wszyscy zebrani, ten tego... Kurcze, po co my się właściwie zebraliśmy?

– Bo zwołano zebranie – podrzucił czujnie Bazyl.

– Ale po co je zwołano? – nie dawał za wygraną Naczelnik.

– Bo gdyby go nie zwołano – odparł szczerze Bazyl – to by nas tutaj nie było. To oczywiste.

– No tak – zgodził się Naczelnik, marszcząc odruchowo czoło. – To oczywiste, ten tego... Czyli co, dziękuję za spotkanie. Można się rozejść...

– Zaraz, zaraz – wpadł Naczelnikowi w słowo ManJAk. – Skoro tu jesteśmy, to może ustalmy pewną rzecz. Mianowicie my tu zebrani redaktorzy uzgodniliśmy, że mamy dość. W ogóle. A właściwie to nie w ogóle, tylko w szczególe. Gier. I takiego życia. I nie widzimy przyszłości. Bo po śmierci... I potem... Yyy... – tu ManJAk zamilkł pobladły, uświadamiając sobie, że od jakiegoś czasu Naczelnik łypie na niego złowieszczo.

– A dokładniej – spytał ManJAka wprost, kiedy już cisza wybrzmiała – co masz na myśli z tym „yyy"?

– Dokładnie to się nie da – odparł niepewnie ManJAk. – Chodzi o to, że tego, że to...

– Że my chcemy odpocząć od gier – Manis dzielnie pospieszył ManJAkowi z pomocą.

– I od grania – dodał Toomek.

– To bunt? – Naczelnik przetoczył się spojrzeniem po zebranych, a jego mózg analizował wszelkie możliwe teorie spiskowe.

– Zaraz tam bunt – zaprotestował BaRTeS. – Po prostu sugestia.

– Tyle że pod przymusem – dodał Toomek.

– Czyli żądanie – wyjaśnił Diaz, ignorując coraz mocniej czerwieniejącą twarz Naczelnika. – Tudzież ultimatum. Albo szantaż. A może strajk?

– Przestań! – zakrzyknęli chórem ManJAk, Toomek, BaRTeS i Manis.

– Właściwie to nawet niezły pomysł – niespodziewanie odezwał się Bazyl. – Po co nam te gry? Moglibyśmy zacząć wydawać magazyn o drutach miedziowych. Albo, jeszcze lepiej, o ręcznikach kąpielowych. Słyszałem, że w tych branżach kasa jest giganty...

– Ty też! – znów zawyli chórem ManJAk, Toomek, BaRTeS i Manis.

– Mamy taki plan – zaczął powoli Manis.

Naczelnik tylko kiwnął głową, wybąkując niejasne „ykhym" na znak, że wciąż jeszcze reaguje na bodźce otoczenia.

– Dodajmy więcej stron i wydajmy numer podwójny – dokończył Manis z triumfem. – Ludziska będą mieli to, co im obiecaliśmy, a my zyskamy trochę wolnego czasu, żeby odsapnąć od tego ciągłego grania i opisywania.

– Czyli chcecie wakacji? – olśniło nagle Bazyla.

– To jak? Może być? Dobry plan? – ponaglał ManJAk.

– Nie bądź żyła, Naczelnik – kokietował BaRTeS.

– Daj ludziom żyć.

– Jak my dajemy tobie – dokończył Manis.

# LISTY DO REDAKCJI

***Do napisania tego listu nakłoniło mnie przeczytanie ostatniego Raportu Specjalnego, zatytułowanego „Kup pan ceglę". Muszę przyznać, że podejście baRTeSa do raportów robi naprawdę świetne wrażenie. Chciałem podziękować autorowi za tak ciekawe i wypracowane teksty. Szkoda tylko, że tak mało baRTeS ma stron do zapisania i trzeba kroić teksty.***

***Neo***

*Ogromnie cieszymy się, że idea Raportów Specjalnych przypadła Wam do gustu. Jak już kiedyś pisałem, obawialiśmy się, że ze względu na niecodzienną formułę (w polskich pismach o grach komputerowych, które właściwie składają się wyłącznie z zapowiedzi, recenzji i rozwiązań, jest to jednak ewenement) odrzucicie ten pomysł. Na szczęście, tak się nie stało. I kiedy dzisiaj o tym myślimy, jest dla nas jasne, że inaczej być nie mogło. Nie w przypadku „Świata Gier Komputerowych" i jego Czytelników.*

*A co do dwustronicowej objętości RS, to nie wynika ona z okrajania czyichś tekstów, ale z poczucia, że lepiej pewne rzeczy niedopowiedzieć, niż je przegadać. Inaczej mówiąc, wolimy sprowokować Was do własnych przemyśleń, niż wszystko za Was powiedzieć. I tyle.*

***Czemu w numerze 6/03 list pt. „Egranizacje" (literówka – ma być „Ekranizacje") jest niedokończony? Kończy się tak: „Choć myślę, że to w sumie" i dalszego ciągu nie ma.***

***Łukasz Kumar***

*Po kolei. Tytuł „egranizacje" nie zawiera żadnej literówki. Widać jesteś naszym nowym Czytelnikiem lub czytasz nas nieregularnie i nie wiesz, że w ten właśnie sposób określamy ekranizacje gier komputerowych (ponieważ wszystko pisane jest wersalikami, nie widzisz prawidłowej pisowni, która wygląda tak: eGRAnizacje).*

*Co do drugiej kwestii, to niestety złośliwy chochlik po prostu przesunął cały tekst w Hyde Parku, zjadając ksywkę autora przedostatniego listu oraz końcówkę i ksywkę autora listu ostatniego. Ten pierwszy to Arathorn (Świetlana przyszłość), ten drugi zaś to Regis (eGRAnizacje). A połknięty fragment tekstu brzmi: „Choć myślę, że to w sumie dobrze – wolę sam kierować losami świata, niż patrzeć jak Sylvester Stallone robi to za mnie.". Przepraszamy za chochlika.*

***Odróżniacie wyścigi od rajdów! W pierwszym zdaniu recenzji wersji beta „Colina 3" przeczytałem o „wyścigach rajdowych". Mylenie tych dwóch pojęć to mniej więcej tak, jak pomylenie strategii turowej z RTS-em (sami napisaliście w Raporcie Specjalnym o takim błędzie popełnionym przez jednego ze sprzedawców). W rajdach są odcinki specjalne, po których każdy z zawodników jeździ oddzielnie na czas. W wyścigach zawodnicy poruszają się po torze (zamkniętym lub nie) wszyscy na raz – rywalizują ze sobą bezpośrednio. Tak więc rajdowcy ścigają się ze sobą, ale nie biorą udziału w wyścigu, a zawodnicy uczestniczący w wyścigach to nie rajdowcy (tak, z tego co pamiętam, zostali nazwani w Waszej recenzji kierowcy w „TOCA Race Driver"*).**

***Nie będę wytykał w tym momencie więcej błędów – bo te są i tak nieznaczne***

– Zgoda – padło wreszcie z ust Naczelnika.

– Zresztą, nie mam chyba wyjścia.

– Nareszcie się domyślił – skwitował Diaz.

* * *

Przez całą następną noc Naczelnik ani na moment nie zmrużył oka. „Po tylu latach służby, trwania na tym growym posterunku, 100% frekwencji diabli wzięli! I to dlaczego? Żeby na jakieś wydmie brzuch do słońca wystawiać! Żeby dać się pokąsać przez durne bałtyckie meduzy! Żeby kleszcze i komary podwoiły masę ciała! Niewdzięcznicy!".

Nad ranem Naczelnik wstał, umył się, z przyzwyczajenia wypił herbatkę zamiast śniadania, a na koniec poczłapał do wydawnictwa, bo nic innego nie przychodziło mu do głowy. I kiedy stanął w drzwiach, zaniemówił. Redakcja ŚGK w komplecie, w swoich pokojach, cicho jak pszczółki, przed swoimi komputerami.

– Heh – ucieszył się w myślach. – Jednak zrozumieli. Wiedziałem.

W tym momencie na korytarz wyszedł ManJAk i podążył w stronę kuchni.

– To co – rzucił do niego Naczelnik, zacierając ręce – bierzemy się do roboty.

– Do jakiej roboty? – zdziwił się ManJAk.

– Przecież jesteśmy na wakacjach!

– Jak to – na wakacjach? No przecież siedzicie przed kompami i gracie.

– A, o to chodzi. Owszem, gramy. Ale teraz dla przyjemności. Lato jest, Naczelnik. Wakacje. Wyluzuj się.

– Aaaaaaaaa! – to był ostatni krzyk Naczelnika przed tym, jak wezwano karetkę pogotowia i siłą wyniesiono z redakcji. Potem zaś nastała błoga cisza. Nie licząc dźwięków dochodzących z komputerowych głośniczków. Nie ma to jak wakacje.

*Gracz*

***i nieliczne. Dodam tylko, że cenię sobie Wasze pismo i swoimi uwagami pragnę podnieść wyżej (jeszcze) jego poziom.***

***Tomasz Pamrów (Mr.Ówa)***

*Toś nam dociął... Dobrze wiemy, jaka jest różnica pomiędzy rajdami i wyścigami, ale stosujemy po prostu te zwroty zamiennie, chcąc uniknąć ciągłych powtórek. W co drugim zdaniu pisać: rajdy to, rajdy tamto – to wyglądałoby jednak niezręcznie. Sam z pewnością z podobnych pobudek używasz wiele tego rodzaju uproszczeń. Mówi się na przykład, że ktoś ogląda telewizję, podczas gdy naprawdę ogląda ekran telewizora, na którym wyświetlany jest program telewizyjny; mówi się też o naciskaniu cyngla, miast naciskaniu języka spustowego – bo tak to się prawidłowo nazywa, a za hasło „cyngiel" od każdego fachowca od broni palnej zwyczajnie można dostać po łbie.*

*Ale... Oczywiście, masz rację, że mimo wszystko nie należy tych pojęć mylić. Wyszliśmy z założenia, że nikomu zbytnio to przeszkadzać nie będzie, jednak widać myliliśmy się – czego jesteś przykładem (i nie tylko Ty). Tak więc w przyszłości będziemy musieli zwrócić na to baczniejszą uwagę.*

*Dziękujemy za czujność.*

**W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Dawid Bartlomiejczyk, Adam Adamkiewicz, Seru oraz Adam Kurowski. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.**

Enter The Matrix

Smith! Gdzie się nauczyłeś tak tańczyć?!

Moto Racer 3

Bieg na 100 metrów w stroju żużlowca.

Red Alert 2

Dobra już, dobra – wychodzę!

c.d.

forum

# HYDE PARK

Przybytek rozkoszy?!

Ostatnia faza „choroby szalonych krów".

A mówiłem, że na kwaśne deszcze nawet parasol nie pomoże.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym (zamieszkania!) można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

a l e : ) h e c a

***Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz – „Hyde Park" czeka na Ciebie!***

***Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem (zwykła poczta) lub zatytułowane „Hyde Park" (mailе). Koniecznie z adresem zamieszkania.***

***Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.***

*skrytka pocztowa 39*
*ul. Jagiellońska 6*
*85-005 Bydgoszcz*

*rednacz@sgk.com.pl*

## ZABÓJCZE GRY

*Jacy to wszyscy są łagodni i miłosierni. Pewnie są też przeciw karze śmierci. Ale mięso to już wcinają, nie przejmując się, że różowy prosiaczek został potraktowany młotem w potylicę (w ramach znieczulenia), a potem szpikulcem w serce, ewentualnie w wersji „humanitarnej" dostał kopa prądem między uszy. Nie wyrażają też sprzeciwu przeciw opłacaniu 150 tysięcy zawodowych zabójców (żołnierzy). Ja mięsko wcinam, do żołnierzy nic nie mam, ale wkurza mnie hipokryzja moralistów. Jeśli miałbym wybierać, kogo zabić: jakichś Mahmouda, Omara lub Abdula, służących z poboru w irackim wojsku, czy też bandytów, którzy dla 20 zł mordują rencistkę, skłaniałbym się raczej ku powieszeniu tych drugich.*

*Kurcze, miało być o grach. Ta dyskusja w Hyde Parku toczy się chyba od chwili jego powstania, a że nie czytałem wszystkich numerów, podejrzewam, że cokolwiek bym napisał, już się tu pojawiło.*

***Wojciech Kro'l***

*Nie zupełnie jest tak, jak napisałeś, CoRTeS, gdyż taki 8-latek nie ma jeszcze w tym wieku całkowicie wykształconej psychiki. Dopiero świat, jaki ogląda, zaczyna kształtować jego poglądy. Dlatego też, jeżeli ciągle będzie się zagrywał w jakieś krwawe gry i spędzał więcej czasu w świecie wirtualnym niż realnym, to może to mieć wpływ na jego jeszcze nie całkowicie wykształconą psychikę.*

*Przy okazji – zupełnie nie rozumiem twórców takich gier, jak „Postal". Gra ta nie posiada jakiejś zachwycającej grafiki, muzyki, fabuły czy też wielu możliwości na rozwiązanie danego problemu. Jedyne, co może przyciągnąć do tej gry to przemoc, która w większości przypadków i tak jest zupełnie nieuzasadniona i po prostu bezsensowna (ciekawe, dlaczego akurat przemoc przyciąga odbiorców? Za mało jej na świecie?). Dla mnie ta gra nie ma żadnej wartości. Gdyby jednak wpadła w ręce takiego właśnie 8-latka, który grałby w tę grę 24 godziny na dobę, to nie wiem czy „Postal" nie pozostawiłby śladu na jego psychice.*

*I tu znów trzeba przypomnieć żelazną zasadę, której sam czasami nie przestrzegam: co za dużo, to niezdrowo...*

**ThimGrim**

## SZOK CENOWY

*Chciałbym zmienić tok myślenia Milosa (ŚGK 5/03). Pisze on, że dystrybutor powinien dać (w wersji pudełkowej) 2 płyty zamiast 4. Z pewnego punktu widzenia jest to faktycznie sensowne (mniejsza cena, mniej przekładania CD-ków), ale spójrz też na ekonomiczną stronę tego procederu. Załóżmy, że CD u pirata kosztuje 10 zł (nie wiem dokładnie ile – nie kupuję piratów). Policzmy zatem: 2CD x 10 zł = 20 zł. Jest to cena w miarę rozsądna. A teraz inaczej: 4CD x 10 zł = 40 zł! Różnica? Owszem. Taki klient pomyśli dwa razy, póki kupi pirata.*

**BlackMario**

*Pytasz, Milos, dlaczego wydawcy nie mogą pakować gier na mniejszą ilość nośników, ograniczać koszty produkcji i tym samym zmniejszać końcową cenę produktu. Już Ci to tłumaczę.*

*Każdy nowy produkt, który przyjmie się na rynku (podkreślam – który się przyjmie) wchodzi w tak zwaną fazę „dojnej krowy" (cena gry: 100 zeta). To prawo ekonomiczne, które mówi, że w tym okresie producent/dystrybutor osiąga największe zyski ze sprzedaży produktu.*

*Produkt z czasem się starzeje, więc należy go lekko podmalować, wrzucić w nowe ciuszki (pudełko), obniżyć cenę i sprzedawać dalej (to faza, gdy gra kosztowała 50 zeta).*

*Ostatnia faza to ta, z którą teraz masz do czynienia w przypadku gry „Najdłuższa podróż". Wyprzedawanie resztek produktu. Najmniej zyskowny etap.*

*Tak więc widzisz, że producentowi/dystrybutorowi nie opłaca się od razu przechodzić do 3 fazy. Ale są takie przypadki. Mają zastosowanie dla gier, które się na rynku nie przyjęły lub produkcje, które z założenia nastawione są na ilość, a nie na jakość.*

*Ostatnie zdanie. Jeśli Ty napisałbyś grę, poświęciłbyś na nią 3 lata życia, zainwestował pieniądze, to też byś chciał jak najwięcej na niej zarobić. I wcale nie bronię tu dystrybutorów. Ceny nowych gier (znanych firm, np. EA, Lucas Arts, Microsoft) są nadal zabójcze. Ale zobaczcie, że producenci samochodów robią to samo. Super drogą limuzynę po 5 latach sprzedaży można kupić w cenie średniej klasy. Taka już natura ludzka – zawsze chcemy więcej. I nie ma co się dziwić, byłeby tylko wszystko było w ramach przyzwoitości.*

**Darek**

## REKLAMA NA CENZUROWANYM

*Mówisz, Galador, że reklama powinna być „tablicą ogłoszeniową". Ale pomyśl. Ogłoszenia na takiej tablicy po kilku dniach są zrywane (zaklejane) i później o nich już nikt nie pamięta. Reklama ma za zadanie wbić się w pamięć i nakłonić do zakupu danego produktu (przy okazji informując o cenie, jeśli oczywiście jest wystarczająco niska, wydawcy, producencie itd.). Poza tym, czy naprawdę nie wolałbyś, żeby reklamy były ciekawe, śmieszne, a nawet niesmaczne? W takiej sytuacji nie przerzucałbyś bezsensownie stron z reklamami, tylko uważnie przeglądał pismo z pytaniem w myślach "co oni znowu wymyślili w tych reklamach?". Mógłbyś się przy okazji pośmiać, zbulwersować i często zastanowić głębiej nad wymową. Takie rozwiązanie byłoby o wiele lepsze.*

**PaWLo**

## ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ

*Istotnie, Cyphex, sam pomysł supergry może przerażać (...) i niestety trzeba liczyć się z takim rozwojem sytuacji. W historii bywały już podobne okresy. Jedna z teorii mówi, że rozwój kulturalny starożytnej Grecji możliwy był tylko dzięki istnieniu określonego systemu ekonomiczno-społecznego. Oznacza to po prostu, że niewolnicy pracowali, a obywatele filozofowali i tworzyli dzieła sztuki. Współcześnie wielu pisarzy SF wieszczy nam właśnie taką przyszłość. W wersji optymistycznej niewolników zastąpią maszyny, w pesymistycznej nadal będą nimi ludzie tzw. gorszej kategorii. W każdym razie jednym z podstawowych warunków powstania takiego komputerowego, alternatywnego świata rozrywki jest właśnie odpowiedź na pytanie, kto będzie pracował na bawiących się. Optymiści odwołują się do badań nad rozwojem systemu pracy i zatrudnienia w Europie i Ameryce od początku XX wieku. Otóż pocieszające jest, że wraz z rozwojem gospodarczym zwiększa się ilość czegoś, co bardzo lubimy – wolnego czasu. Ten właśnie proces pozwolił na powstanie tak cudownych rzeczy, jak urlopy czy wolne od pracy święta państwowe. Pozostaje mieć nadzieję, że wszystko będzie zmierzać w korzystnym dla nas kierunku. Warunki ekonomiczne nie podzielą ludzi na tych, którzy mogą się bawić i tych, którzy na to pracują. Supergra nie spowoduje zubożenia umysłowego jej uczestników, lecz odwrotnie – poprzez wielość bodźców pozwoli na szybszy rozwój korzystających z programu. A może nawet zapewni stworzenie nowego, optymalnego systemu przyswajania wiedzy!*

**Herbert Asch**

## COŚ ZA COŚ

*Coraz częściej odnoszę wrażenie, że gry obecne i te sprzed kilku lat to jakby dwa zupełnie inne światy. Kiedyś był romantyzm, teraz wolnorynkowa walka o przetrwanie. Kiedyś można to było przedstawić równaniem: gra = przyjemność + pasja twórców + kasa, a teraz to wygląda tak: gra = kasa. To ważne stwierdzenie dla mojego dalszego wywodu.*

*Otóż niedawno poszedłem do EMPiK-u i kupiłem za 129,99 zł „Championship Manager 4" (PL). Miałem idealne rozeznanie, czego oczekiwać po tym tytule (mnóstwo bugów), więc wiedziałem, w co się pakuję. To znaczy, myślałem, że wiem. Jako normalny klient, który płaci za wykonaną przez programistów pracę, mam prawo do tego, aby być traktowanym poważnie czyli na zasadzie: „skoro ja płacę kupę pieniędzy za wasz produkt, to ten produkt ma być wykończony z błyskiem". Jednak po kilkunastu dniach grania doszedłem do wniosku, że z takiej umowy wywiązałem się tylko ja, bo pieniądze zapłaciłem, a otrzymałem grę, która w rzeczywistości jest jakimś tam procentem końcowego dzieła – pełnym niedoróbek bublem.*

*Czy w takim przypadku, gdy dostaję do ręki półprodukt, muszę płacić za niego całą cenę? Skoro jestem jawnie oszukany (bo nikt nigdzie nie mówił o tak wielkich niedoróbkach), to powinienem zapłacić początkowo jakieś 60 zł (bo na tyle oceniam stan programu w wersji 4.0.4), a w miarę, gdy Cenega przysyłałaby mi patche na płytkach (tak, to powinien być jej problem, a nie mój – zapłaciłem 130 zł i jeszcze mam płacić za internet albo gazety z płytkami, by dostać patcha?) dopłacałbym resztę.*

*Oto więc moja propozycja – my jako gracze, którzy notorycznie są oszukiwani przez wydawców (bo ten problem nie dotyczy tylko CM, podobnie jest ze zdecydowaną większością tytułów), powinniśmy wymusić na nich traktowanie klienta nie jako frajera z pieniędzmi, lecz jako tego, który ma ich nagrodzić za wysoki poziom gry.*

**Jan Burker**

# Siedem minut

No to jesteśmy w Unii. Co prawda, póki co - wirtualnie, ale może z wirtuala w real niedługo też przejdziemy. Podrożeją papierosy i benzyna, coś tam pewnie potanieje, rolnikom na polach zacznie wschodzić europejska waluta, a jeśli wierzyć materiałom, jakie w „Raporcie Specjalnym" zebrał Maciej Jasiński, piraci będą się mieli gorzej, nawet jeśli pochodzą głównie z Azji, a do Europy jeżdżą tylko piracić. Co chyba zwykłym graczom i tak niespecjalne bobo zrobi, bo struktura piractwa zdecydowanie się przez ostatnie lata zdecentralizowała: dzięki internetowi i szybkim sieciom uczelnianym, w miejsce hurtowych dostawców pojawiły się kręgi „kolegów", którzy na własne potrzeby, w niewielkim zakresie kopiują tudzież udostępniają sobie wzajemnie ściągnięte z Kazy czy innego DC++ programy, filmy i muzykę. Nie do zlikwidowania, a i chwała z przymknięcia takich detalistów żadna, więc Europa czy Afryka, bez znaczenia, mogą spać spokojnie.

Zresztą, niezależnie od moralnej naganności korzystania z oprogramowania, za które się nie zapłaciło, trudno nie docenić pozytywnej roli, jaką ogólnie pojęte piractwo odegrało na polskim rynku, wespół w zespół z magazynami komputerowymi zresztą. Teza ta może brzmi absurdalnie, ale przypomnijmy sobie, ile gry kosztowały pięć lat temu – wówczas marzenie, żeby „oryginał" kupić za mniej niż stówę było właśnie tylko marzeniem, no chyba że jakiegoś szrota, w którego grać się nie dało. Teraz hiciory można dostać za kilka dych, co jest zarówno efektem konieczności konkurowania dystrybutorów z niemożliwym do wykorzenienia rynkiem pirackim, jak i pismami, które w swojej cenie oferują także całkiem niezłe tytuły, przynajmniej czasami. W tej sytuacji oferowanie gier za 160 czy więcej złotych jest wręcz napędzaniem rynku pirackiego – także w rozumieniu owego rynku rozproszonego, zinternetyzowanych „grup koleżeńskich". Należy jednakowoż pamiętać o tym, że nie zawsze dystrybutorzy oprogramowania sami decydują o cenie sprzedaży detalicznej – czasem to sprzedający licencję wymusza ustalenie konkretnej, z reguły wysokiej ceny, i wówczas nie ma przebacz.

W Unii mają potanieć usługi telekomunikacyjne, w tym połączenia z internetem. Przewiduję, że jeszcze bardziej wpłynie to na dostępność gier, za które nie trzeba płacić, bo programy do wymiany plików staną się powszechne jak przeglądarki internetowe. Nadchodzą zatem dobre czasy dla graczy: tańsze oryginały, ogólnie dostępne nielegalne kopie, krótko mówiąc – niech żyje UE. Medal ten ma wszelako dwie strony; już teraz zaobserwować można spadek popularności pism o grach, podkreślany upadkami kolejnych tytułów i zmniejszeniem sprzedaży tych, które jeszcze istnieją, bo w sumie po co zinternetyzowanemu graczowi papierowy miesięcznik, gdy na darmowych stronach ma świeże recenzje, na bieżąco uaktualniane nowinki oraz poradniki do gier. Tylko wybredni, ceniący dobry styl i fachowo napisane teksty zostają przy pismach w formie klasycznej, innym wystarczają kiepsko napisane recenzje, topornie przetłumaczone newsy i zerżnięte z www.gamefaqs.com poradniki na powstających jak grzyby po deszczu witrynach „o grach". Niektóre z nich jednakowoż rozwijają się, współpracują z dobrymi autorami, toteż za czas jakiś mogą prezentować poziom nie gorszy niż najlepsze pisma: słabi pozostaną marginesem informacyjnego śmietnika, zdolni zostaną potentatami na miarę wielkich portali zachodnich.

Optymistyczni z natury Amerykanie mawiają, że każdy ma swoje pięć minut – czyli swoją szansę w życiu, wielką chwilę, niecodzienną możliwość zdziałania czegoś więcej niż zwykle. Przewiduję, że może nie dla dystrybutorów i nie dla pism, ale z całą pewnością dla graczy, Unia otwiera szansę na takie właśnie pięć minut. Albo i siedem, bo w końcu nie o to chodzi, by przyjemność trwała tyle, ile przysłowie każe, lecz jak najdłużej. ❐

**ManJAk**

## ŚWIAT WEDŁUG ManJAka

## fotoGRAM

### *Porady dla gracza cz. 3*

by Manis

Kupując komputer sądzisz, że w razie awarii bez problemu go naprawisz w serwisie, ale pracujący tam człowiek nie wygląda sympatycznie...

Z wielką laską sprawdzi system.

Ewentualnie rozkręci obudowę i zajrzy, czy kabelki się nie rozłączyły.

Na koniec stwierdzi, że nie widzi usterki, a Ty wyjdziesz na dumia i z uszkodzonym sprzętem wrócisz do domu.

# On@line

**W tym miesiącu na FŚGK zapytaliśmy o to, czy planujecie wziąć udział w imprezach LAN-owych podczas wakacji i czy takie imprezy w ogóle w Waszym regionie są organizowane. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.**

Niestety, u mnie mało jest imprez LANowych, choć to Warszawa. Ostatnio była wprawdzie impreza w jednym z Empików z okazji premiery gry Devastation, ale to tylko wyjątek potwierdzający regułę. Szkoda, bo byłaby to doskonała okazja do zrobienia reklamy, zarówno dla dystrybutorów, pism branżowych, jak i do poznania nowych ludzi. Trzeba mieć nadzieję, że z okazji nadchodzących premier (Deus Ex 2, Doom 3 , Half-Life 2, BloodRayne czy Tomb Raider: Angel of Darkness), będą robione takie imprezy. Szkoda po prostu by było zmarnować takie okazje do sieciowania.

***glad4***

U mnie w ostatnim czasie powstało kilka kawiarenek internetowych, gdzie oczywiście można posieciować. Może i będą tam organizowane jakieś turnieje, ale jak dla mnie jest pewien problem. Nie ma zbyt wielu graczy w moim wieku, którym chciałoby się do czegoś takiego zapisać, a średnia wieku w tych kawiarenkach to jakieś 12-14 lat. Więc delikatnie mówiąc głupio bym się czuł siedząc wśród takich dzieci. Gdyby było coś takiego zorganizowane np. z przedziałami wiekowymi i zgłosiłoby się trochę osób, to i ja na pewno też.

***wololo***

U mnie, w Oświęcimiu i okolicach, po prostu nie organizuje się takich imprez. Najwidoczniej nie ma zbyt wielu graczy, w co osobiście jakoś nie mogę uwierzyć. Poza tym źle się dzieje z samymi kawiarenkami. Ostatnio w pobliżu mojej byłej szkoły zamknęli kawiarenkę i zamienili ją na monopolowy (co osłodziło trochę moje poczucie goryczy). Pamiętam, że w zeszłym roku został tam zorganizowany jakiś turniej w Q3, ale o nim wiedzieli tylko właściciele kawiarenki i ci, co tam non-stop siedzą (zero nagłośnienia sprawy, ani w lokalnej gazecie, ani żadnych choćby najuboższych plakatów). W dodatku nagrodą była przysłowiowa „kostka czekolady". Sami widzicie, sprawa nie wygląda tak kolorowo, a do krajów sąsiednich (nie wspominam o Japonii czy GB) sporo nam jeszcze brakuje.

***Maudib***

Chętnie bym wziął udział w jakimś turnieju, lecz o żadnym nic nie wiem. Zwykle turnieje nie są głośno reklamowane, wiadomo o nich tylko w ograniczonych środowiskach, a i tak trudno, by turniej odbywał się w mieście gracza. By raz na jakieś 4 miesiące wziąć udział w turnieju, trzeba by na bieżąco odwiedzać wszystkie kafejki w okolicy, przeglądać oficjalne witryny gier i o grach, a i tak to nie gwarantuje znalezienia takowego. Może w redakcji słyszy się o większości z nich (prośby o sponsoring), ale np. ja rzadko dowiaduję się o jakimś przed terminem. Zwykle najgłośniej jest przy ogłaszaniu wyników.

***Daros13***

W Polsce imprezy LANowe chyba nie są jeszcze zbyt popularne. Zdarza się, że odbywają się raz, może kilka razy w większych miastach Polski, ale większość z nich nie potrafi się jakoś dobrze rozreklamować. No i wiadomo: nagrody. Nie ma kasy, nie ma nagród i tym samym taki turniej LANowy znowu traci, staje się mniej atrakcyjny. Trzeba szukać sponsorów... We Wrocławiu (tam gdzie mieszkam) odbywają się czasami pewnie takie turnieje, ale ja nie uczęszczam na nie tylko dlatego, że gry typu CS, Q3, UT mnie nie interesują. Co innego, gdyby to był Tribes 2...

***ThimGrim***

Szczerze powiedziawszy, ja nawet nie jestem zainteresowany tego typu zabawą. Mam ochotę pograć w sieci, to sobie gram, niekoniecznie w LAN, ale nie muszę się ruszać od swojego komputera. Jeśli już jakieś spotkanie „towarzyskie" na gry, to raczej te bez prądu, w szczególności turnieje gier karcianych.

***Crane***

**http://www.sgk.com.pl**

***opracował: baRTeS***

# Grao Story

– Dokąd zmierza gierczany biznes? – zastanawiał się Grao-tsy Łinkomande.
– Do pieniędzy – odparł Kompucjusz Diuknuk.
– Czy to naprawdę nieuniknione?
Kompucjusz smutno się uśmiechnął.
– Jest system, w którym nie musi tak być.
– Jest?
– Ale ostrożnie. To komunizm.

– No, czas bracie, czas. – Grao-tsy Łinkomande stał w drzwiach gabinetu Kompucjusza Diuknuka. Odziany był w szorty i bawełnianą koszulkę. Na stopach widniały sportowe buty, siwą głowę osłaniała baseballówka, a oczy zasłaniały okulary przeciwsłoneczne.
– Już, zaraz – Kompucjusz wkładał do podróżnej torby drobiazgi. – Jeszcze chwila.
– Game-boya wzięłeś?
– Oczywiście. Tego najnowszego.
– Świetnie. Wakacje bez niego to jak lizak bez patyka. Baterie?
– Dwa zapasy.
– Doskonale. Discman?
– Absolutnie.
– Laptop?
– W torbie.
– Zapas gier?
– Spakowane.
– Maść przeciwkomarowa?
– Tuby. Podczas wieczornych sesji bestie są szczególnie zjadliwe.
Grao-tsy zatarł ręce.
– No to jakby wszystko... Aha. Krem z filtrem przeciwsłonecznym?
Kompucjusz spojrzał zdziwiony:
– A po co?

– Ha! – wykrzyknął Grao-tsy Łinkomande przeciągając się na fotelu. – Nie ma to jak dobrze przespana noc! Cały świat człowiekowi wydaje się weselszy, a piętrzące się przed nim zadania przestają być trudne! Cmoknął z zadowoleniem i wypił łyczek kawy.
– Kulturyści mówią: ćwicz dużo, jedz dużo i śpij dużo. He, he.
Poprawił jasiek pod lędźwiami.
– Można by to sparafrazować, by pasowało do naszego podwórka: graj dużo, jedz dużo i śpij dużo...
Pogładził brodę i zamyślił się.
– Hm... obawiam się jednak, że gracze hołdujący tym zasadom bynajmniej nie wyglądaliby jak kulturyści.

**Marcin Przybyłek**

# FRAKCJA 3D

**Opracował: Just**

## ANIM POWSTAŁ DOOM

Tworzenie grafiki na potrzeby gier komputerowych od samego początku wymagało stosowania specyficznych technik i metod, których cel pozostał do dzisiaj taki sam: obiekty sterowane przez gracza (bądź utrudniające mu życie) muszą poruszać się w sposób płynny i zależny od przebiegu akcji w grze.

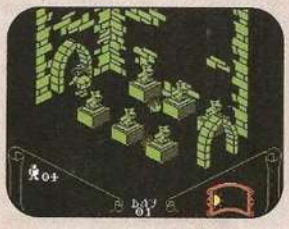
To właśnie wymóg interakcji obiektów i środowiska oraz nie do końca przewidywalnych animacji sprawia, że aby grać w najnowsze gry, wypadałoby co pół roku kupować nową kartę graficzną, a co dwa lata wymieniać cały sprzęt na nowy. Pomijam tutaj gry z grafiką 2D czy prerenderowanym otoczeniem, gdyż do grania w nie wystarczy obecnie nawet mało wydajny zestaw komputerowy, jednak gry z grafiką 3D, która dla większości graczy jest najbardziej efektowna, jeszcze długo będą napędzać koniunkturę producentom i dystrybutorom hardware'u.

Blisko 20 lat temu, gdy jako przedszkolak po raz pierwszy zetknąłem się z grami komputerowymi (były to czasy Knight Lore na ZX Spectrum), nikt w najśmielszych wyobrażeniach nie był w stanie przewidzieć tego, jakimi ścieżkami pobiegnie ich rozwój i jak będą one wyglądać na początku XXI wieku. Czasy Space Invaders, Manic Minera i pierwszych Tetrisów dla wielu z nas stanowią już co prawda odległą przeszłość, warto jednak przypomnieć, jak przebiegała ewolucja grafiki w grach wideo.

### SPRITE - TO NIE NAPÓJ

Cofnijmy się jednak do epoki, w której więcej niż 16 kolorów na ekranie monitora można było obejrzeć jedynie po przyklejeniu do niego zdjęcia Sabriny (ciekawe, ilu Czytelników pamięta jeszcze, kto to taki), a przedrostek „mega" stosowali głównie astronomowie. W tych zamierzchłych czasach wymyślono twór nazwany spritem (dla którego używano czasem polskiego odpowiednika: „duszek"). Był to mały obrazek, który mógł być przesuwany po ekranie przez gracza lub przez program sterujący obiektami w grze. Sprity udawały postacie graczy, wrogów, latające po ekranie pociski i inne ruchome obiekty. Z czasem oprócz przemieszczania i obracania sprite'ów możliwe stało się także tworzenie sprite'ów zawierających animacje - mające postać krótkiej sekwencji obrazków wyświetlanej w pętli. Wydawać by się mogło, że to nic wielkiego, jednak sprity stanowiły zalążek obiektowego podejścia do grafiki w grach komputerowych i w wielu zastosowaniach przetrwały do dzisiaj. Co więcej, na pewnym etapie rozwoju komputerów domowych (na przykład firmy Commodore) sprzętowo-programowe wspomaganie wyświetlania sprite'ów stanowiło podstawę sukcesu tych komputerów w dziedzinie gier, podobnie jak dzisiaj prym wiodą karty graficzne i procesory sprzętowo wspomagające zadania związane z wyświetlaniem trójwymiarowych obiektów w czasie rzeczywistym. Warto też sobie przypomnieć, że w pierwszych „wielkich" produkcjach 3D (na przykład Wolfensteinie), jedynie niektóre elementy otoczenia (ściany budynków, podłoże) były naprawdę trójwymiarowe, natomiast praktycznie wszystkie ruchome obiekty były płaskimi obrazkami wyświetlanymi na tle sceny. Oprócz animacji wykorzystywano też w sprite'ach maski przeźroczystości, pozwalające wtapiać obiekty w tło poprzez ukrycie pikseli leżących poza zewnętrznymi krawędziami obiektów. Perspektywę w takich przypadkach symulowano poprzez skalowanie, czyli powiększanie lub pomniejszanie sprite'ów, co miało sprawiać wrażenie, że obiekty przybliżają się lub oddalają od gracza. W wielu produkcjach z obrazem 3D generowanym w czasie rzeczywistym sprity stosowane są po dziś dzień.

Przez cały czas największymi ograniczeniami dla grafików była konieczność użycia jak najmniejszej ilości danych do zapisania obiektów (co wiązało się z zapotrzebowaniem na pamięć operacyjną i moc obliczeniową komputera) oraz rozdzielczość i liczba kolorów, które z kolei wynikały z możliwości procesora graficznego. Choć obecnie możemy korzystać z 24-bitowej palety kolorów, a wiele konfiguracji sprzętowych radzi sobie z płynnym animowaniem scen skonstruowanych z dziesiątek, a nawet setek tysięcy trójkątów, w dalszym ciągu, tworząc grafikę do gier komputerowych, podlegamy ostrym restrykcjom jeśli chodzi o złożoność obiektów i liczbę dostępnych technik ich modelowania. Jest to teoretycznie jedyny powód, dla którego żaden dinozaur w grze 3D nie może jeszcze wyglądać tak, jak jego kuzyn z „Parku Jurajskiego".



### GÓRA OBLICZEŃ

Podkreślałem wcześniej, że każdy obiekt, który oglądamy w grze, musi ze względu na

moc obliczeniową komputera i pojemność pamięci operacyjnej być odpowiednio prosty. Dawniej słowo „prosty" oznaczało, że dany sprite miał, powiedzmy, rozdzielczość 16 x 16 pikseli i 1-bitową paletę barw. Oznaczało to, iż jego wygląd opisywany był przez tablicę 256 liczb zerojedynkowych. Wydawałoby się, że nawet dla starego, 8-bitowego komputera taka ilość danych to niewiele. W końcu to tylko 32 bajty informacji do przetworzenia. Ale...

**1.** Uwzględnijmy, że sprite'ów na ekranie zazwyczaj było sporo.

**2.** W dwóch kolorach dobrze wyglądają tylko dokumenty urzędowe, a przeciętny gracz, jak każde duże dziecko, lubi kolorowe zabawki.

**3.** Wyświetlanie sprite'ów to nie jedyna rzecz, którą musiał zająć się procesor czy układ graficzny.

A teraz zbliżmy się nieco do współczesności. Jeśli komuś się wydaje, że grafika 3D wymaga o połowę więcej obliczeń od grafiki 2D, jest w grubym błędzie. Nie połowę, a nawet nie 3 razy więcej. Danych do przetworzenia często jest 30, albo i 300 razy więcej. Prosty przykład: skrzynka skonstruowana jako zwykły sześcian. Każdy z ośmiu wierzchołków opisywany jest przez 3 współrzędne przestrzenne (tym razem są to już liczby zmiennoprzecinkowe, a nie całkowite, więc zapotrzebowanie na pamięć i obciążenie obliczeniowe procesora znacząco rośnie), dodatkowo przypisane są mu współrzędne tekstury, a w nowszych technologiach dochodzą do tego tak zwane szadery wierzchołkowe (vertex shaders, którymi jeszcze się zajmiemy). To nie wszystko. Wykrywanie kolizji (przenikania) kilku obiektów w przestrzeni trójwymiarowej to zadania zahaczające o matematykę, nazywaną przez niektórych „wyższą" - nie rozwodząc się nad nią, mogę powiedzieć tylko tyle, że obliczenia te są naprawdę skomplikowane. Rzut granatem w Medal of Honor angażuje więcej mocy obliczeniowej niż kiedyś używano do skonstruowania bomby atomowej.

A graczy oczywiście uwodzi się coraz to nowszymi efektami. To dynamiczne cienie, to efekty cząsteczkowe, to symulacja zmian gęstości powietrza, czy tkaniny poruszające się zgodnie z fizyką ciał miękkich.

## POTRZEBA WIĘCEJ MOCY

Biorąc pod uwagę to, co napisałem powyżej, łatwo można sobie uświadomić, że wyścig o rozdzielczości i fps-y rozpoczął się na długo przed nastaniem ery akceleratorów 3D. Grafika do gier musiała być zawsze prosta w stosunku do tego, na co mogli pozwolić sobie artyści tworzący statyczne obrazki lub animacje do filmu czy telewizji. Każdy nowy pomysł programistów powoduje, że rośnie popularność najszybszych akceleratorów dostępnych w danej chwili na rynku, po czym spada ich cena, producent kart postanawia znowu stworzyć coś dla najwybredniejszej elity i kółko się zamyka.

Obecnie jesteśmy na dość ciekawym, z punktu widzenia grafika, etapie w rozwoju technologii 3D czasu rzeczywistego. Z jednej strony możliwości twórcze są dość duże, można pozwolić sobie na jakość grafiki i efekty, o których kilka lat temu nie było nawet co marzyć. Z drugiej jednak strony, na przeszkodzie w tworzeniu coraz doskonalszych graficznie gier staje... czas. Przypomnijmy sobie, jak powstawał film „Final Fantasy", który można póki co uznać za jedno z czołowych osiągnięć, jeśli chodzi o wizje całkowicie realizowane w technologii 3D. Może się wydawać, że stworzenie gry 3D z grafiką czasu rzeczywistego wyglądającą równie realistycznie wymaga stworzenia o wiele szybszych i wydajniejszych procesorów graficznych. I jest to prawda, ale spełnienie tego warunku to tylko kwestia iluś lat rozwijania istniejących urządzeń (pojedyncze ujęcia „Final Fantasy" generowane były w ciągu minut lub godzin, teoretycznie wystarczyłoby skrócenie tego czasu do ułamków sekund i już moglibyśmy hasać wirtualną Aki Ross po galaktycznych przestworzach). Nie to stanowić będzie jednak główny problem przy podejmowaniu prób osiągnięcia podobnej szczegółowości grafiki w grach. Rzecz w tym, że to, co decyduje o największej atrakcyjności gier 3D to swoboda ruchu. Na potrzeby „Final Fantasy" czy „Shreka" dziesiątki grafików miesiącami modelowało, teksturowało i animowało każdy szczegół widoczny na ekranie. A przecież film to jedynie zbiór z góry określonych scen, filmowanych pod ustalonym kątem, z widocznymi tylko tymi elementami, które reżyser uznał za warte pokazania. Ma się to nijak do tego, czego zazwyczaj oczekuje się od gry 3D - żeby móc zajrzeć za zamknięte drzwi laboratorium czy wysadzić w powietrze statek dokujący przy orbitalnym molo, trzeba byłoby zatrudnić setki grafików i zmusić ich do katorżniczej pracy na niespotykaną do tej pory skalę.

Stworzenie modelu Golluma w filmowej adaptacji „Władcy Pierścieni" zajęło długie miesiące pracy kilku zespołom grafików, a przecież była to tylko jedna postać. I jak tu myśleć o przeniesieniu do komputera całej krainy z wszystkimi jej mieszkańcami?

Póki co, twórcy gier walczą z ograniczeniami technicznymi. Budżety kolejnych produkcji co prawda rosną do poziomu, który całkiem niedługo będzie (o ile już nie jest) porównywalny z nakładami w branży filmowej, ale za jakiś czas przyjdzie taki moment, w którym bardziej będzie brakowało mocy przerobowych niż pamięci na tekstury i modele. Do czego to doprowadzi, to już temat na osobne rozważania. Twórcy cyberpunkowych wizji przyszłości wcale nie muszą się aż tak bardzo mylić. ❐

# KANTYNA

Opracował: Diaz

## Czy wiesz że?

➤ pierwszego maja 1960 roku nad Swierdłowskiem został zestrzelony amerykański samolot szpiegowski U-2? Dwa lata później, podczas kryzysu kubańskiego, kolejny U-2 podzielił los poprzednika; trafienie lecącego na wysokim pułapie „szpiega" w obu wypadkach było zasługą kierowanych radarem pocisków S-75 Dźwina (w kodzie NATO – SA-2);

➤ podczas wojny wietnamskiej lotnictwo USA, by uporać się z północnowietnamskimi wyrzutniami SA-2, musiało wprowadzić do walki specjalnie przystosowane samoloty? Wild Weasel (Dzikie Łasice) – tak właśnie nazwano wszystkie operujące myśliwce i szturmowce przeznaczone do walki ze stanowiskami przeciwlotniczymi. Nazwa ta funkcjonuje do dnia dzisiejszego.

**Odkąd samoloty zaczęły zagrażać wojskom naziemnym, zaczęto przywiązywać większą wagę do konstruowania i właściwego użycia środków do ich zwalczania. W niniejszym artykule, w ramach cyklu artykułów traktujących o realizmie pola walki w grach komputerowych, chcielibyśmy ukazać Wam, jak podchodzą do tej tematyki autorzy oprogramowania rozrywkowego.**

# REALIZM POLA WALKI
## OBRONA PRZECIWLOTNICZA

### USTRZELIĆ WROGA...

Artyleria lufowa stanowi najstarszy środek walki z samolotami przeciwnika; początkowo wykorzystywano w tym celu zwykłe karabiny maszynowe, jednak z biegiem czasu do łask doszła broń o większym kalibrze i dużej szybkostrzelności. Tym sposobem, działka 20 i 40 mm zaczęły stanowić spore niebezpieczeństwo dla nisko lecących samolotów, natomiast ostrzał celów na wyższym pułapie przejęły działa powyżej 75 milimetrów. Z tych ostatnich warto wspomnieć tu o najbardziej popularnej, niemieckiej „osiemdziesiątce ósemce". Została skonstruowana pierwotnie do innych celów, ale w wyniku doświadczeń poligonowych i frontowych okazała się być zabójczą bronią zarówno przeciwpancerną jak i przeciwlotniczą. W strategiach jej niszczycielska siła rażenia często jest właściwie oddana. Takim przykładem niech będzie Panzer General 2, w którym działo 88 mm doskonale spisuje się w swojej roli przeciwlotniczej. Jego atutem, oprócz wysokiego współczynnika ataku, jest duży zasięg strzału w heksach, co pozwala na ochranianie jednostek znajdujących się w pobliżu takiej baterii. Ale i ta konstrukcja ma swoje minusy – kiepska odporność na ataki naziemne powoduje, że jest wrażliwa na ogień wroga. Tak więc o ile ona ochrania przed atakiem z powietrza, o tyle ona sama koniecznie musi być chroniona przed atakiem z ziemi. Do tego celu wystarczy użyć piechoty wspartej baterią artylerii polowej – taka potrójna kombinacja zacznie stanowić poważny problem dla zapędów przeciwnika.

Zupełnie inaczej wygląda użycie broni rakietowej. Zasięg, jakim dysponują pociski przeciwlotnicze, pozwala na zwalczanie lecących obiektów na znacznych odległościach, dzięki czemu można zniszczyć wroga zanim ten rozpocznie atak. Takim przykładem są gry strategiczne z serii Harpoon lub Fleet Command, w których najskuteczniejszą

obronę okrętów, poza samolotami przechwytującymi, stanowią właśnie pociski rakietowe. Kolejną grą, w której obrona przed atakiem z powietrza odgrywa istotną rolę jest People's General, baterie przeciwlotnicze dysponują w niej tzw. pierwostrzałem, dzięki czemu ich szansa na zniszczenie maszyny wroga znacznie wzrasta. Jest to zgodne z rzeczywistością, gdyż oddaje to obraz zagrożenia, jakie stanowią rakiety przeciwlotnicze dla śmigłowców i samolotów.

## ... I NIE DAĆ SIĘ ZESTRZELIĆ

Warto również zapoznać się z problemem z zupełnie innej perspektywy: jak uniknąć zestrzelenia w symulatorach. Tu sprawa na pierwszy rzut oka wydaje się bardziej skomplikowana, albowiem to właśnie samolot gracza stanowi bezpośredni cel ataku z ziemi i na dobrą sprawę nie ma złotej recepty na każdą sytuację. I tak, w przypadku ostrzału artylerią lufową, pilot powinien natychmiast zacząć wykonywać manewry w lewo i w prawo i to na jak najmniejszym pułapie oraz w pełni wykorzystując rzeźbę terenu. Daje to pewną szansę na uniknięcie trafienia. Zapewne tu pojawia się pytanie: co zrobić, gdy walka toczy się na równinie lub nad morzem, jak to ma miejsce w niektórych misjach znanych z serii Microsoft Flight Combat Simulator. Tu też można albo manewrować na niskim pułapie, mając nadzieję, że artylerzyści nie zdołają się wstrzelać, albo w jak najszybszy sposób wylecieć poza zasięg dział. W tym celu dobrze jest łagodnie nurkować i tym samym zyskiwać większą szybkość, jednocześnie oddalając się ze strefy zagrożenia.

Sprawa komplikuje się w momencie ataku rakietowego. Amerykanie w Wietnamie na własnej skórze doświadczyli skuteczności SAM-ów i w późniejszym szkoleniu pilotów właśnie na sposoby uniknięcia zestrzelenia tą bronią kładziono dodatkowy nacisk. Uniknięcie trafienia przez pędzący z dużą prędkością pocisk nie jest łatwą sprawą. W pierwszej kolejności trzeba zorientować się, czy jest to rakieta na podczerwień czy też naprowadzana radarowo. W tym celu warto zapoznać się wcześniej z sygnałami dźwiękowymi w samolocie, które mają na celu właściwe ostrzeżenie pilota. Następną czynnością po rozpoznaniu jest wykonanie odpowiedniego manewru. W wielu grach symulacyjnych, takich jak Falcon 4.0, USAF czy Su-27, panuje ta sama zasada: gdy pocisk znajduje się jeszcze w miarę daleko, należy zmienić kierunek lotu w taki sposób, by rakieta pozostawała ciągle na Twoim boku. Zmusi to ją do skręcania i korygowania lotu, a przez to istnieje szansa, że wypali paliwo i spadnie na ziemię. Dodatkowo, by nie ryzykować niepotrzebnie, warto również wystrzelić po trzy – cztery środki mylące, takie jak flary dla pocisków na podczerwień lub paski folii aluminiowej przeciwko radiolokacyjnym. Istnieje spore prawdopodobieństwo, że zdołają one zmylić głowicę naprowadzającą, ale dla pewności warto jeszcze wykonać płytkie nurkowanie, oddalając się tym samym od miejsca eksplozji zmylonego pocisku. Nie powinno się jednak używać dopalaczy, które mogą ponownie naprowadzić na trop samolotu rakiety termiczne. ❐

## ZESTRZELIĆ NIEWIDZIALNEGO

**F-117A Nighthawk, który uznaje się za samolot niewidzialny dla radarów, również może paść łupem obrony przeciwlotniczej; specjalna konstrukcja, drogie materiały i precyzyjna obróbka technologiczna nie są w stanie w stu procentach oddalić niebezpieczeństwa wykrycia i zestrzelenia tegoż samolotu. Już podczas pierwszej wojny w Iraku, nieoficjalne doniesienia rosyjskie mówiły o zniszczeniu dwóch maszyn, ale ani reżim Saddama ani Pentagon nie potwierdziły tych doniesień. Dopiero podczas lotów bojowych nad Jugosławią na początku 1999 roku, oficjalnie przyznano się do utraty maszyny typu Stealth. Padła ona ofiarą rakiet z dwóch lub nawet trzech zestawów przeciwlotniczych S-125M, które Serbowie pod osłoną nocy umieścili na przewidywanej trasie lotu. I tu można zauważyć pierwszy błąd w planowaniu misji – czwartą noc z rzędu, przeświadczeni o swej nietykalności, piloci F-117 latali tą samą trasą! Ponadto ów pechowy lotnik, zamiast lecieć na 7000 m, zszedł do wysokości 4500 m, a jakby tego było mało, amerykański samolot walki radioelektronicznej EA-6A w tym czasie znajdował się aż 150 km od miejsca wydarzenia, co podczas takich akcji wydaje się rzeczą niedopuszczalną. Ten przykład potwierdza zasadę, że na wszystko jest sposób, a ludzka bezmyślność i pewność siebie tylko ułatwiają stworzenie takich sytuacji. Jako post scriptum dodam, że Jankesi raczej nie wyciągają wniosków szybko, gdyż parę tygodni później, w analogicznej sytuacji, kolejny Nighthawk został trafiony, lecz tym razem pilotowi szczęście dopisało – z trudem powrócił do bazy.**

# TAWERNA

Opracował: Adam Piesiak, tawerna@sgk.com.pl

**Witajcie, drodzy wędrowcy! Zapraszam Was do naszej Tawerny. Jeszcze niedawno obfite opady śniegu uniemożliwiały przejazd przez nasze szlaki, a dziś upalne dni powodują, iż połowa wozów wiezie ze sobą zapasy wody. Jedynie magowie, którzy odwiedzili dziś naszą Tawernę wydają się niewrażliwi na upał. Zbliża się wieczór, a to oznacza, iż możecie liczyć na opowieść, tym razem na opowieść o magii...**

## NEWSY

### ➤ SMOCZE TESTY

Najnowsza propozycja korporacji Codemasters to gra RPG multiplayer online pt. „Dragon Empire", której beta-testy właśnie się rozpoczynają. Wszystkich, którzy chcieliby zostać wybrani (producenci wybiorą 100 osób), zapraszamy na stronę: http://www.codemasters.com/dragonempires/uk/betatest.php. Premiera gry zapowiedziana została na drugi kwartał 2003 roku.

### ➤ OFICJALNY WIEDŹMIN

Pierwsza gra nowego producenta Red Studio, rozgrywająca się w świecie wyobraźni Andrzeja Sapkowskiego, doczekała się oficjalnej strony WWW. Na razie nie znajdziecie tam zbyt wielu ciekawych materiałów, jak np. filmy z gry. Wystarczyć muszą skrócone informacje oraz pierwsza partia całkiem ciekawych screenów. Strona opracowana została także w wersji angielskiej, a do jej przeglądania przydaje się Flash 5.0. Więcej informacji – http://www.thewitcher.com

### ➤ ULEPSZONY SZOK

Jedna z bardziej klimatycznych gier, jaką był z pewnością „System Shock 2", doczekała się nieoficjalnej poprawki, dzięki czemu nasze zmęczone oczy ujrzą znacznie polepszoną grafikę. Należy zaznaczyć, iż w internecie dostępna jest dopiero pierwsza wersja moda, który według planów autorów ma jeszcze znacznie się rozwinąć (polepszeniu ma także ulec sztuczna inteligencja przeciwników). Przed użyciem poprawki zaleca się zainstalowanie wszystkich dostępnych patchów. Więcej informacji – http://perso.wanadoo.fr/etienne.aubert/-sshock/sshock_rebirth.htm

### ➤ MODA NA MMORPG

Gry z gatunku MMORPG wyrastają jak grzyby po deszczu. Kolejnym tego przykładem jest „Rubies of Eventide", firmy Cyber Warrior. To klasyczny RPG rozgrywający się w fantastycznym świecie, gdzie do wyboru mamy 7 ras, a dla każdego bohatera kilka ścieżek, którymi może podążać. Co ciekawe, odwiedzając stronę http://www.rubiesofeventide.com i dokonując rejestracji, możemy pobrać grę i wypróbować ją przez pierwsze 10 dni, całkowicie za darmo.

## OBLICZA MAGII
### w światach RPG

Magia to taka dziedzina, która jest jedną z najbardziej zajmujących i rozległych kwestii w RPG. Człowiek-mag, jeżeli nie jest urodzonym geniuszem, nigdy nie będzie lepszy od przykładowo elfa, który mógł spędzić 300 lat nad studiowaniem arkanów magii. Jak zwykle, w cRPG musimy pogodzić się z pewnymi uproszczeniami i powyższa zasada nie ma tutaj raczej zastosowania. Magia nie jest również częścią każdej fabularnej gry komputerowej.

Przykładem jest tutaj kultowa seria „Fallout", gdzie nie uświadczymy zaklęć, które zresztą w tym przypadku mogłyby wyglądać dość dziwacznie. Na szczęście, reszta opcji gry zdecydowanie uzupełnia ich brak. Odmienną sytuację mamy już w „Arcanum", gdzie połączono świat magii z techniką i zrobiono to na tyle umiejętnie, iż gra obiema opcjami przyniosła mi wiele satysfakcji.

Większość tytułów posiada już z założenia czary, których może nauczyć się nasza postać. Rzadko kiedy mamy możliwość kreacji własnych zaklęć – chlubnym wyjątkiem może być tutaj „Morrowind". Weźmy pod uwagę najpopularniejszy system magii oparty na AD&D. Czarów, których możemy się nauczyć, jest całe mnóstwo. Kto grał dużej w „Baldu's Gate" wie, iż połowa z nich jest zupełnie nieprzydatna.

Odnosi się więc wrażenie, że wszystko to skonstruowane jest dla zasady, bez większego znaczenia. Nie neguję tutaj strategii rozwoju poszczególnych magów, gdyż może być ich kilka, a zwracam uwagę, iż system AD&D nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem w cRPG. Ma on również specyficzny sposób rzucania zaklęć. Wpierw musimy się ich nauczyć, np. z księgi, a następnie zapamiętać. Po użyciu czaru odpoczywamy odpowiednią ilość czasu, tak aby nasz umysł się zregenerował. Rozwiązanie takie ma swoich fanów i wrogów, ja osobiście jednak preferuję prostsze i skuteczniejsze metody. Posłużę się tutaj choćby przykładem „Diablo", gdzie posiadamy określoną liczbę punktów many (mocy magicznej). Używając poszczególnych czarów wyczerpujemy ją, a im silniejszych zaklęć używamy, tym szybciej ją tracimy. Takowy sposób wydaje się bardziej logiczny, a pamiętamy z „Arcanum", co dzieje się z magiem, który przesadził z ilością użytych czarów...

Każdy z Was, kto grał dłużej postacią maga, wie, iż rzucanie różnych czarów trwa określoną ilość czasu. Potężniejsze zaklęcia rzuca się przez kilka tur. Przypomina się tutaj „Return to Krondor", gdzie mag mógł zdecydować, jak długo chce rzucać czar. Im dłużej się koncentrował, tym jego skutek był bardziej pewny. Oczywiście, nasza postać była narażona wówczas na wszystkie ataki z zewnątrz, ale dzięki temu odwzorowano w dość dokładny sposób walkę magiczną. Trzeba przyznać, iż było to bardzo ciekawe rozwiązanie, rzadko obecnie stosowane.

Nie można nie wspomnieć też o efektach, które przynosi ze sobą rzucenie danego czaru. W coraz to nowszych produkcjach są one coraz bardziej zadziwiające. Bardzo przypadły mi do gustu na przykład te z „Planescape: Torment". W niektórych wypadkach mamy jednak do czynienia z przerostem formy nad treścią. Sytuacja ta dotyczy choćby serii „Final Fantasy", gdzie kogoś, kto nie jest jej fanem, do szału może doprowadzić długość wzywania i trwania danego „summonu", co skutecznie wydłuża walkę i samą grę (rzeczywista liczba godzin gry nie ma nic wspólnego z tą podawaną przez twórców).

Podsumowując dzisiejszą magiczną opowieść należy zaznaczyć, iż praktycznie w każdej grze mag jest najsilniejszą postacią. Na początku słaby, często balansujący na krawędzi życia i śmierci, z czasem staje się personą nie do pokonania, której nie może równać się żaden wojownik. I choć świadczyć to może o złym zbalansowaniu gry przez jej twórców, to oddaje to rzeczywistość światów fantasy, gdzie to właśnie magia jest najpotężniejszą z sił.

# KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc, zapraszam do szybkiego przeglądu gier cRPG, które wkrótce ukażą się na polskim rynku:

**Elder Scrolls 3: Tribunal**
CD Projekt, w sklepach

**Spells of Gold**
Cenega, w sklepach

**Grom**
Cenega, 16 czerwca

**Paradise Cracked**
Cenega, 30 czerwca

**Gothic (eXtra Gra)**
CD Projekt, 17 lipca

**Lionheart**
CD Projekt, wrzesień 2003

# ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Dzisiaj chciałbym opowiedzieć Wam o portalu internetowym Nowa Gildia. Powstała ona w lipcu 2001 roku, funkcjonując na zasadach Non-Profit – nie ma redakcji w ścisłym znaczeniu tego słowa, nie ma pracowników etatowych i jest to wspólne przedsięwzięcie grupy fanatyków z całej Polski (choć jeden z wędrowców pochodzi nawet z USA), którzy tworzą portal w czasie wolnym od pracy, studiów czy szkoły.

Zakres tematyczny Nowej Gildii jest bardzo szeroki i wychodzi poza fantastykę. Portal zainteresuje miłośników fantastyki, filmu, komiksu, gier komputerowych, karcianych, strategicznych i bitewnych, RPG, LARP-ów. Znaleźć tu można nowości wydawnicze, filmowe, recenzje książek, komiksów. W dziale komputerowym dowiemy się o wydarzeniach w świecie techniki cyfrowej i zdarzeniach związanych z tą branżą rozrywki. Znajdują się tu również działy poświęcone historii, ruchowi rycerskiemu, mandze i anime, muzyce i Star Wars. Jest też obszerne centrum informacji o konwentach, imprezach fantastycznych, mangowych oraz turniejach gier strategicznych i turniejach rycerskich. Wytrwali podróżnicy nie przegapią również galerii zdjęć, grafik, obrazów i rysunków profesjonalnych plastyków oraz amatorów. Portal jest bardzo często aktualizowany (codziennie pojawia się spora porcja nowych informacji, artykułów, relacji i zdjęć). Słowem, każdy znajdzie coś ciekawego dla siebie na stronach Nowej Gildii. Zainteresowanych zapraszam na szlak – **http://www.gildia.com**

# CIEK@WE
## witryny w internecie

### ASHENVALE

Ashenvale to kompletna baza informacji o grach z serii Warcraft (Warcraft I-III, World of Warcraft). Zaletą tej strony są codziennie uaktualniane newsy, artykuły, galerie oraz pliki. Dodatkowo witryna zaprojektowana jest czytelnie i wykonana w bardzo estetyczny sposób. Zdecydowanie jest warta odwiedzenia. Strona należy do akcji „Przyjaciele ŚGK" (http://www.sgk.com.pl/przyjaciele_sgk.php).

**http://www.ashenvale.xgamer.pl**

### PORTAL RPG

Portal RPG to miejsce, gdzie znajdziesz wszystko o światach Forgotten Realms, Warhammer, a w przyszłości i innych. Znajdziesz tu opisy geografii światów, mechaniki gry, zapowiedzi związane z tymi systemami, gry, książki, opowiadania, forum, czat... Słowem – prawdziwy raj dla miłośników RPG oraz fantastyki. Ważne jest także to, że autor witryny jest otwarty na współpracę i znajdzie miejsce dla każdego, kto ma trochę talentu i zapału, aby pomóc w tworzeniu strony. Strona należy do akcji „Przyjaciele ŚGK".

**http://portal.gry-online.pl**

### OLDVERSION.COM

Strona, na której znajdziesz starsze wersje różnych popularnych programów (najczęściej shareware). Jeśli nowa wersja nie działa za dobrze, albo masz Windows 95, a na stronie producenta programu jest tylko wersja działająca pod Windows XP, to zajrzyj tutaj. Masz szansę znaleźć tu poprzednie wersje, które czasem są naprawdę wielkim rarytasem. W wyszukiwaniu zapomnianych programów pomaga także forum, na którym zawsze można znaleźć kogoś, kto pomoże w poszukiwaniach.

**http://www.oldversion.com/**

# GIGABYTE GO-M6000A

## RADIO SAMOCHODOWE W KOMPUTERZE?

Gigabyte Technology ma zamiar wypuścić na rynek napęd combo, GO-M6000A. Poza niecodzienną samochodową stylistyką, urządzenie posiada wbudowany tuner stereo FM i umożliwia odtwarzanie płyt CD/MP3 bez konieczności włączania komputera. Dodatkowo producent dołącza, pokazany na fotografii obok, pilot zdalnego sterowania.

Jak wiadomo, technologia produkcji urządzeń typu CD-ROM jest obecnie technologią schyłkową. Producenci nie mając nic do roboty wypuszczają modele z różnymi dodatkowymi funkcjami. Czy takie praktyki będą przynosiły marketingowy sukces i wzrost sprzedaży urządzeń combo – ocenią to sami klienci. Na rynku mamy pewien zastój. Z jednej strony możliwości zapisu na płyty CD-R już się praktycznie wyczerpały, a na napędy zapisujące płyty DVD nie stać jeszcze zwykłego użytkownika. Nie mówiąc już o nagrywarkach wyposażonych w niebieski laser, których cena oscyluje w granicach 15 000 PLN.

**www.gigabyte.com.tw**

# POWIAŁO CHŁODEM

## KOMPUTER NEC CHŁODZONY CIECZĄ

Firma NEC wprowadza na rynek japoński pierwsze komputery biurkowe chłodzone cieczą. Nowe modele z serii NEC VALUESTAR TX zamiast tradycyjnego wentylatora wyposażone zostały w układ chłodzenia cieczą. Dzięki takiej metodzie odprowadzania ciepła oraz zastosowaniu cichych dysków twardych i kilku innych rozwiązań obniżających poziom hałasu generowanego przez komputer, nowe modele podczas pracy emitują hałas na poziomie zaledwie 30dB. To wynik lepszy od uzyskiwanego przez większość komputerów w trybie uśpionym.

Cicha praca nie oznacza, że nowe komputery NEC mają kiepską wydajność. Wszystkie modele posiadają nagrywarkę DVD (z obsługą formatów DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW i DVD-RAM), sprzętowy koder MPEG2, tuner telewizyjny z algorytmem redukcji szumów oraz procesor Pentium 4 z obsługą technologii Hyper-Threading. W najlepszej konfiguracji jest to układ taktowany z częstotliwością 3GHz. Najdroższy z nowych komputerów VALUESTAR TX posiada też kartę graficzną nVidia GeForce4 Ti4800, 512MB pamięci i dysk twardy 250GB, a także szybkie karty sieciowe i możliwość komunikacji bezprzewodowej. Komfort pracy i duża wydajność mają jednak swoją cenę – w komplecie z 17-calowym monitorem LCD, najbardziej zaawansowany z nowych komputerów firmy NEC kosztuje około 400 tys. jenów, czyli ponad 12 tys. PLN.

**www.nec.com**

# KONIEC GRUNDIGA

## KRYZYS DOTYKA WSZYSTKICH

Niemiecka firma Grundig, jeden z najbardziej znanych producentów sprzętu elektronicznego w Europie, ogłasza bankructwo. Upadek firmy to efekt zerwania rozmów z dwiema firmami, które mogły przejąć niemieckiego producenta – Sampo z Tajwanu i tureckim Beko.

W Polsce marka Grundig jest kojarzona przede wszystkim ze sprzętem grającym, wytwarzanym na niemieckiej licencji w latach 80-tych przez firmę Unitra. Firma Grundig powstała w roku 1945 i odegrała istotną rolę w powojennym rozwoju niemieckiej gospodarki. Jednak w ostatnich latach Grundig borykał się z poważnymi kłopotami finansowymi. Sprzęt niemieckiego producenta zawsze charakteryzował się wysoką jakością, jednak jak na warunki coraz bardziej konkurencyjnego rynku jest po prostu zbyt drogi. Najbardziej radykalnych przekształceń Grundig dokonał pod koniec lat 80-tych – pracę straciło wtedy 40 tys. osób. Próba obniżenia kosztów i zlecenie części produkcji firmom z Węgier i Turcji nie przyniosły skutków. W roku 2001, który był ostatnim okresem, za który Grundig opublikował wyniki finansowe, firma poniosła straty w wysokości 150 mln euro przy obrotach na poziomie 1,5 mld euro.

**www.news.com**

# LCD w cieniutkiej obudowie od Iiyama

## 18- CALOWY AS4637UT

Iiyama zaskoczyła kolejnym monitorem LCD – modelem AS4637UT. Nadzwyczaj cienkie ramy obudowy sprawiają, że monitor ma nowoczesny, dynamiczny wygląd. Istnieje możliwość regulacji położenia ekranu w pionie (zakres 85 mm) oraz obrotu panelu do pozycji pionowej, dzięki czemu dokumenty w formacie A4 wyświetlać można w skali 1:1. Doskonały panel wyprodukowany w technologii IPS gwarantuje najwyższe osiągalne w technologii LCD kąty widzenia (170 stopni w pionie i poziomie), idealne odwzorowanie kolorów i rozdzielczość na poziomie 1280x1024 pikseli. Powierzchnia robocza wynosi 359x287 mm, dzięki czemu panel idealnie nadaje się do zastosowań w środowisku CAD/CAM i DTP.

Model wyposażono w liczne wejścia sygnału (VGA, DVI-I, S-Video, Video), dzięki czemu podłączyć do niego można dwa komputery równocześnie, jak również różne urządzenia zewnętrzne: kamerę, magnetowid etc. Jasność obrazu wynosi 240 cd/m2, kontrast 350:1, pasmo video 135 MHz, a czas reakcji tylko 35 ms. Do wszystkich monitorów i paneli LCD liyama podłączyć można zarówno komputery typu PC jak i Apple. Model jest dostępny także w czarnej obudowie. Sugerowana przez producenta cena detaliczna brutto to 5499 zł.

**www.iiyama.com.tw**

# ZMIENIONY iPOD

## ODTWARZACZ PLIKÓW MP3 OD APPLE

Apple jest gotowe do premiery nowej wersji odtwarzacza plików MP3 iPod, która zapowiedziana jest na koniec kwietnia. Nowe urządzenie będzie oferowane z 15GB lub 30GB dyskiem, nieznacznie zmieniono też funkcjonalność urządzenia. Nowy iPod posiada dodatkowe przyciski szybkiego cofania oraz przeskakiwania ścieżek dźwiękowych w przód i wstecz. Urządzenie wyposażono także w złącze USB 2.0, dedykowane dla użytkowników Windows. Cena nowych urządzeń Apple będzie wynosić odpowiednio 399 USD i 499 USD, zaś cena obecnie sprzedawanego modelu z 10 GB dyskiem zostanie obniżona do 299 USD.

Wraz z modyfikacją urządzenia być może nastąpi także zmiana w jego oprogramowaniu. Upgrade ma się przyczynić do wsparcia usługi Apple – dostarczania muzyki online. Nowe oprogramowanie ma umożliwiać użytkownikom pobieranie utworów bezpośrednio na iPoda, która będzie jednak zapisana w formacie AAC Dolby, nie zaś jako MP3.

**www.apple.com**

# SPAM I WIRUSY

## WALKA Z EPIDEMIĄ, WALKA Z WIATRAKAMI

Jak informuje serwis BBC, spamerzy – osoby odpowiedzialne za serię niechcianych e-maili z reklamami – zaczynają wykorzystywać techniki dobrze znane twórcom wirusów. Niektórzy z tych pierwszych zaczęli wykorzystywać konta pocztowe internautów, wysyłając z ich skrzynek miliony listów. Wykorzystane do tego celu, odpowiednio spreparowane e-maile wykazują wiele cech typowych „robaków" internetowych, atakujących np. przez niezałatane „dziury" w programach pocztowych.

Jeden z pierwszych „spamo-wirusów" nazwano Jeem – program dysponuje m.in. własnymi procedurami obsługi serwerów pocztowych, omijając dzięki temu klienta poczty swej ofiary. Inny, Proxy-Guzu zawiera załącznik, którego otwarcie powoduje przesłanie na adres jego autora przydatnych w rozsyłaniu poczty informacji o zaatakowanej maszynie.

**www.bbc.co.uk**

# ACTIVE RF - BEZPRZEWODOWOŚĆ ZA ROZSĄDNĄ CENĘ

## MYSZKI RADIOWE DLA WSZYSTKICH

Myszka ACTIVE RF to urządzenie umożliwiające wygodną pracę przy komputerze, bez ograniczeń związanych z plączącymi się kablami. Dzięki bardzo niskiej – jak na urządzenie tej klasy – cenie, stanowi interesującą propozycję dla użytkowników dysponujących ograniczonymi funduszami. Myszka jest wyposażona w dwa przyciski oraz rolkę przewijania, pełniącą również rolę trzeciego przycisku.

**www.media-tech.pl**

Mysz ACTIVE RF zasilana jest z dwóch baterii typu AAA (malutkie paluszki) i umożliwia pracę w odległości maksymalnie 2m od odbiornika (odległość zależy od rzeczywistych warunków w miejscu pracy). Odbiornik RF jest zasilany bezpośrednio z portu komputera. Może być podłączony zarówno do portu USB jak i PS/2 dzięki znajdującej się w zestawie przejściów-ce USB > PS/2. Myszka korzysta ze sterowników systemowych Windows.

Mysz ACTIVE RF jest dostępna w trzech wersjach kolorystycznych: białej (MT1004), czarno-szarej (MT1005) i niebiesko-szarej (MT1006). Jej cena wynosi 39,90 zł.

# MONITORY LCD

PIŁA POLECA

## Technologia dla każdego

PAWEŁ PILARCZYK (PILA@PCLAB.PL), REDAKTOR NACZELNY SERWISU WWW.PCLAB.PL

Czy jesteście w stanie sobie wyobrazić, że elektronowa lampa obrazowa CRT (Cathode Ray Tube), stosowana w monitorach kineskopowych ma już ponad stuletni rodowód? Większość z Was wciąż jest posiadaczami takich właśnie monitorów. Nadeszły wreszcie czasy, że nowoczesne monitory ciekłokrystaliczne (LCD, TFT – jak kto woli) kosztują już naprawdę nieduże pieniądze. Może pora na zmianę?

### Trochę techniki

Lampa CRT stosowana w monitorach oraz telewizorach ma dość prostą budowę. Pokryty luminoforem kineskop bombardowany jest przez wiązkę elektronów odchylaną przez pole magnetyczne, wytwarzane przez układ cewek umieszczonych wokół szyjki kineskopu. Elektrony muszą mieć dostatecznie dużo miejsca, by – po wystrzeleniu z działa elektronowego, umieszczonego na samym końcu szyjki – uderzyć nawet w skrajne pozycje kineskopu. Dlatego też tradycyjne monitory są tak „głębokie" – muszą pomieścić w obudowie lampę, której długość jest porównywalna z przekątną kineskopu. W efekcie przeciętny monitor 17-calowy zajmuje już połowę biurka, a gdy na biurku ustawimy monitor 19- czy 21-calowy, ledwo starczy miejsca na klawiaturę.

Duże gabaryty to nie jedyna wada monitorów kineskopowych. Lampa CRT jest źródłem szkodliwego promieniowania elektromagnetycznego (także ultrafioletu i promieni Roentgena), jak również pola elektrostatycznego i magnetycznego. Oddziałują one niekorzystnie na organizm człowieka, a głównym objawem jest zmęczenie wzroku. Producenci kineskopów pokrywają je co prawda filtrami, mającymi zminimalizować emisję promieniowania, jednak sami wiecie pewno z własnego doświadczenia – po kilku godzinach spędzonych przed monitorem szczypią, a czasem nawet łzawią oczy.

### Ciekłe kryształy

Budowa monitorów ciekłokrystalicznych LCD (Liquid Crystal Display) jest zupełnie inna. Wykorzystują one technikę wyświetlania znaną pod nazwą Twisted Nematic (TN). Pod ekranem znajduje się źródło światła (np. lampa lub kilka lamp fluorescencyjnych), podświetlające warstwę ciekłego kryształu. Zadaniem tej warstwy jest przepuszczanie bądź zatrzymanie światła. Jeśli światło zostanie przepuszczone, na ekranie pojawi się jasny punkt. Jeśli nie, punkt pozostanie czarny.

Warstwa ciekłego kryształu umieszczona jest między warstwami wyrównującymi, a na nich znajdują się z kolei filtry polaryzacyjne. Światło padające na pierwszy filtr (znajdujący się tuż przed lampą fluorescencyjną) ulega polaryzacji. Przechodzi przez warstwę wyrównującą i wpada w warstwę ciekłego kryształu (np. bifenylu), którego cząsteczki są skręcone (twisted) między warstwami wyrównującymi. Na cząsteczkach ciekłego kryształu światło ulega skręceniu o 90 stopni i swobodnie przechodzi przez warstwę wyrównującą i drugi filtr polaryzacyjny. Na ekranie pojawia się jasny punkt.

Jeśli jednak do warstw wyrównujących zostanie przyłożone napięcie, cząsteczki ciekłego kryształu ustawiają się pionowo i nie zmieniają polaryzacji światła. W takim wypadku przechodzi przez pierwszy filtr polaryzacyjny (i warstwę wyrównującą), wpada w warstwę ciekłego kryształu, tu już nie ulega skręceniu, przechodzi jednak przez drugą warstwę wyrównującą (jej zadaniem jest tylko skręcenie lub prostowanie cząstek ciekłego kryształu), ale zostaje zatrzymane przez drugi filtr polaryzacyjny. Ekran pozostaje czarny.

W opisanej powyżej postaci uzyskalibyśmy tylko monitor zdolny zapalać lub gasić białe punkciki na ekranie. A przecież brakuje jeszcze kolorów. Aby uzyskać kolory, na warstwach wyrównujących umieszcza się elektrody, a na nich filtry koloru. Filtry zaś sterowane są przez tranzystory cienkowarstwowe (Thin Film Transistor - TFT). Każdy punkt ekranu to trzy tranzystory (każdy z nich odpowiedzialny jest za jeden kolor składowy: czerwony, zielony, niebieski). Krótki impuls sterujący powoduje włączenie lub wyłączenie tranzystora, który od tej pory utrzymuje stan piksela. Ponieważ tranzystory są elementami aktywnymi, więc panele TFT nazywa się matrycami aktywnymi. Odróżnia je to od starych, praktycznie nieużywanych już paneli DSTN (Double Super Twisted Nematic), które noszą miano matryc pasywnych.

### Płaskie i cienkie

Wyświetlacze LCD niosą ze sobą same zalety. Przede wszystkim – są idealnie płaskie. Zachowują więc idealnie geometrię wszystkich wyświetlanych przedmiotów. Koło jest kołem (a nie elipsą), kwadrat kwadratem (a nie prostokątem). Dla porównania, ekrany monitorów kineskopowych są wycinkiem kuli lub walca. Nawet nowe, płaskie (Flat) monitory CRT powodują złudzenie, że ekran jest wklęsły (zwłaszcza u osób, które dużo pracują przy starych monitorach o wypukłym kineskopie). Takiego wrażenia nigdy nie odniesie się na monitorze LCD.

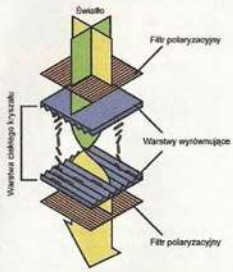
Ekran LCD jest ponadto bardzo cienki. Sam wyświetlacz ciekłokrystaliczny mierzy zaledwie centrymetr lub dwa grubości, więc jeśli zapakujemy go w plastikową obudowę, to uzyskany w ten sposób monitor ma tylko 4-5 centrymetrów grubości! W efekcie, najszerszym elementem monitora LCD, który zajmuje najwięcej miejsca na biurku, jest jego... podstawka. Szerokość takiej podstawki to przeciętnie 10-15 cm – praktycznie nic w porównaniu do blisko pół metra, jakie zajmuje na biurku monitor CRT.

Oczywiście, niewielkie rozmiary monitorów TFT (pojęć LCD i TFT można używać zamiennie) powodują, że te są bardzo lekkie. Ważą przeciętnie 6-7 kg, w porównaniu do 20-30 kg monitorów CRT. Monitor LCD łatwo jest zatem przesuwać po biurku, na przykład jeśli chcemy go bardziej odsunąć czy dosunąć do siebie.

### Bardzo jasne

Kolejną zaletą monitorów LCD jest to, że są bardzo jasne. Jasność mierzy się w liczbie kandeli na metr kwadratowy (cd/m2). Jasność przeciętnego monitora kineskopowego to w okolicach 100-120 cd/m2. Tymczasem przeciętny monitor LCD cechuje się jasnością na poziomie 250 cd/m2. Można by było jeszcze bardziej zwiększyć jasność monitorów LCD, jednak wówczas te raziłyby już w oczy.

Teoretycznie możliwe byłoby zwiększenie jasności także monitorów CRT do poziomu około 200 cd/m2. Wymagałoby to jednak przyłożenia większego napięcia do dział elektronowych.



Spowodowałoby to jeszcze większą emisję promieniowania, skrócenie żywotności warstwy luminoforu, a także zwiększenie zapotrzebowania na prąd.

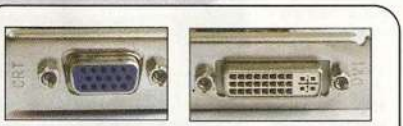
Obraz uzyskany na monitorach LCD jest bardzo ostry i wyraźny. Nie musimy skupiać na nim wzroku, jak na monitorach CRT (nawet najlepsze modele nie pozwalają uzyskać tak ostrego obrazu, jak przeciętny monitor LCD). Monitory TFT nie emitują szkodliwego promieniowania, jak monitory CRT. Przy monitorze ciekłokrystalicznym można więc pracować od rana do wieczora, a oczy na pewno boleć nas nie będą - co najwyżej może nam „strzykać" w kręgosłupie.

## Wady monitorów LCD

Monitory ciekłokrystalicznie nie są oczywiście pozbawione wad. Pierwszą, może nie tak bardzo istotną, jest ustalona na sztywno rozdzielczość ekranu. O ile w przypadku monitorów CRT uzyskać można dowolne tryby graficzne i każdy będzie cechował się bardzo dobrą jakością, o tyle monitor LCD ma ustaloną liczbę pikseli (przypomnijmy: za każdy odpowiadają trzy tranzystory TFT). Przeciętny 15-calowy monitor LCD cechuje się rozdzielczością 1024x768 punktów. Nie da się fizycznie uzyskać wyższej rozdzielczości, chociaż niektóre monitory pozwalają ustawić tryb 1280x1024. Wówczas niektóre punkty obrazu będą po prostu gubione, czego efekt będzie taki, że obraz stanie się bardzo niewyraźny.

Praca w niższych trybach graficznych niż rozdzielczość ekranu też nie jest wskazana. Jeśli ustawimy rozdzielczość 800x600 na monitorze LCD 1024x768, to każdy punkt musi być powielony 1,28 raza (w poziomie i w pionie). Oczywiście jest to fizycznie niemożliwe, dlatego niektóre punkty są powielane dwukrotnie, inne nie są powielane w ogóle. Po takim zabiegu obraz byłby zupełnie poszarpany, dlatego elektronika monitorów LCD dokonuje sprzętowego rozmycia obrazu (coś w rodzaju anty-aliasingu). W efekcie obraz o rozdzielczości 640x480 lub 800x600, wyświetlony na monitorze LCD o ekranie 1024x768, będzie po prostu rozmyty i niewyraźny. Dlatego też na monitorach LCD zawsze powinniśmy ustawiać ich rozdzielczość nominalną - zarówno w Windows, jak i w grach. Jeśli mamy ekran 15" - będzie to 1024x768. Jeśli mamy ekran 17 lub 18" – rozdzielczością nominalną będzie 1280x1024. Jeśli nasz komputer nie jest dostatecznie szybki, by pociągnąć nowe gry w trybie 1024x768 (czy 1280x1024), możemy obniżyć rozdzielczość do 800x600, jednak musimy się liczyć z rozmyciem obrazu.

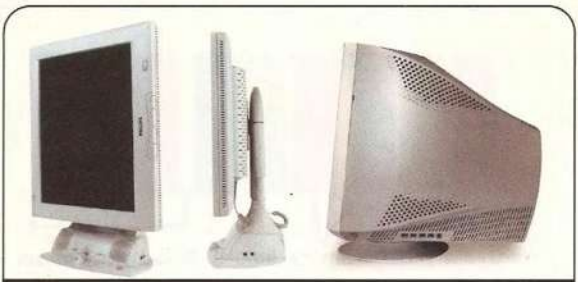
Monitory LCD cechują się także gorszym kontrastem od monitorów CRT. Kontrast to odległość między najciemniejszym odcieniem koloru czarnego, jaki możemy uzyskać na ekranie, a najjaśniejszym odcieniem białego. Monitory CRT cechują się przeciętnie kontrastem na poziomie 500:1. Tymczasem w przypadku monitorów LCD bardzo niewielka część światła, wtedy gdy nie powinna, przedostaje się jednak przez drugi filtr polaryzacyjny, w efekcie czego kolor czarny na takim monitorze kruczoczarny nie jest - raczej ciemnoszary. Jest to szczególnie widoczne, gdy włączymy wygaszacz ekranu, a na monitorze zostanie „wyświetlony" czarny kolor (jeszcze przed tym, jak monitor przejdzie w tryb uśpienia). W takim wypadku ekran monitora LCD wyraźnie nie będzie czarny, a „szaravy". Przeciętny monitor LCD cechuje się kontrastem w okolicach 350:1, chociaż nowsze modele coraz bardziej zbliżają się do poziomu osiąganego przez monitory CRT. Coraz popularniejsze stają się już monitory o kontraście 400:1.



Analogowe złącze D-Sub (po lewej) i cyfrowe DVI (po prawej).

Słynnym problemem monitorów LCD jest tzw. „smużenie", czyli rozmywanie obrazu, gdy ten szybko się zmienia na ekranie (np. przy oglądaniu filmów czy graniu). Spowodowane jest ono bezwładnością ciekłego kryształu, którego cząsteczki zbyt wolno reagują na zmiany napięcia przyłożonego do warstw wyrównujących. Czas reakcji jest jednym z kluczowych parametrów monitorów LCD. Powinien wynosić w zasadzie 25 ms lub mniej. Przy takiej wartości efekt rozmywania obrazu nie jest już praktycznie widoczny, aczkolwiek na pewno wciąż jeszcze obecny.

Problemem monitorów LCD jest także mniejszy niż w przypadku monitorów CRT kąt widzenia. Obojętne, pod jakim kątem patrzymy na ekran monitora CRT, to kolory obrazu zawsze będą zachowane. Tymczasem spolaryzowane światło w panelach LCD powoduje, że kolory są idealne tylko wtedy, gdy patrzymy na ekran prostopadle do jego płaszczyzny. Ekran monitorów LCD obserwowany pod dużym kątem zmienia lekko kolory. Opisywany powyżej problem do niedawna był bardzo poważną bolączką monito-



Porównanie grubości monitora CRT i LCD.

rów LCD. Na szczęście nowoczesne monitory stosują zaawansowane techniki, mające zwiększyć kąt widzenia, np. MVA (Multi-domain Vertical Alignment) lub IPS (In-Plane Switching). Monitory z matrycami MVA cechują się kątem widzenia dochodzącym do 170 stopni zarówno w pionie, jaki i poziomie. Oznacza to, że nawet jeśli patrzymy na ekran zupełnie z boku, kolory zostaną wiernie odtworzone.

## Są cyfrowe!

Istotną różnicą między monitorami LCD a CRT jest to, że te pierwsze są cyfrowe. Swego czasu na niektóre modele monitorów kineskopowych mówiło się, że są cyfrowe, jednak nie było to zbyt trafne określenie, gdyż dotyczyło tylko cyfrowego sterowania parametrami obrazu (jasność, kontrast, rozmiary obrazu na ekranie), poprzez funkcję OSD (On-Screen Display). Monitory CRT wyświetlają jednak obraz analogowo (napięcie przykładane do dział elektronowych czy cewek odchylających zmienia się liniowo).

Tymczasem monitory LCD są już w pełni cyfrowe. Powoduje to pewną komplikację z racji tego, że sygnał podawany na wyjście D-Sub kart graficznych jest analogowy (konwersji sygnału z cyfrowego na analogowy dokonuje przetwornik RAMDAC na karcie graficznej). Dlatego w monitorach LCD instaluje się przetworniki analogowo-cyfrowe (ADC), których zadaniem jest ponowna konwersja sygnału z analogowego na cyfrowy.

Większość nowych kart graficznych wyposażanych jest już w złącze DVI, na którym podawany jest sygnał cyfrowy – z pominięciem przetwornika RAMDAC. Monitor LCD podłączony przez DVI nie musi mieć już przetwornika ADC. Jego budowa jest zatem prostsza. Co zabawniejsze, monitory ciekłokrystaliczne ze złączami DVI są... droższe. Ale to już tylko „zasługa" marketingowców, którzy mają świadomość tego, że obraz na takich monitorach jest lepszy (ostrzejszy), więc można na tym fakcie dodatkowo zarobić, wykorzystując klientów. Prędzej czy później monitory ze złączami DVI staną się jednak standardem i będą kosztowały tyle samo, a może nawet mniej od monitorów podłączanych złączem D-Sub.

## Wcale nie takie drogie!

Jeszcze do niedawna przeciętny monitor LCD był parokrotnie droższy od monitora CRT o kineskopie o porównywalnej przekątnej. Należy jednak w tym miejscu podkreślić, że przekątna kineskopu monitora CRT nie jest równa przekątnej ekranu monitora LCD. Część ekranu w monitorze kineskopowym zasłonięta jest przez obudowę monitora, więc w monitorze 17" widzimy ekran o przekątnej przeciętnie 15,8-16". Dlatego monitor TFT 15,4" ma ekran zbliżony do ekranu monitora CRT 17". Obecnie zaś ceny monitorów TFT 15" zeszły do poziomu około 1000-1200 zł, czyli niewiele więcej, niż ceny dobrych monitorów CRT 17".

Jeśli przymierzacie się do zmiany monitora, praktycznie nie powinniście się wahać przed zakupem ekranu TFT. Zważajcie jedynie na to, by cechował się on odpowiednio dobrymi parametrami: jasność 250 cd/m2, kontrast 400:1, czas reakcji 25 ms oraz kąt widzenia 170 stopni w pionie i poziomie. Istotne jest też, by ekran nie miał tzw. martwych pikseli (które są wynikiem uszkodzeń jednego z setek tysięcy tranzystorów TFT). Dlatego najlepiej przed zakupem poprosić sprzedawcę o podłączenie monitora w sklepie, albowiem pojedyncze martwe piksele nie są objęte gwarancją. ❐

PAWEŁ PILARCZYK (PILA@PCLAB.PL), REDAKTOR NACZELNY SERWISU WWW.PCLAB.PL

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 7-8/03 (127-128) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska,

KOREKTA:
Maciej Kowalski

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Andrzej Bazylczuk, Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Mariusz Puzynowicz, Wojciech Stanek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

PROJEKT GRAFICZNY:
Uta Dorczyk
przy współpracy Tomasza Łobody

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI o/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Jarek Basałyga

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

DRUK:
R.R. Donnelley (Kraków)

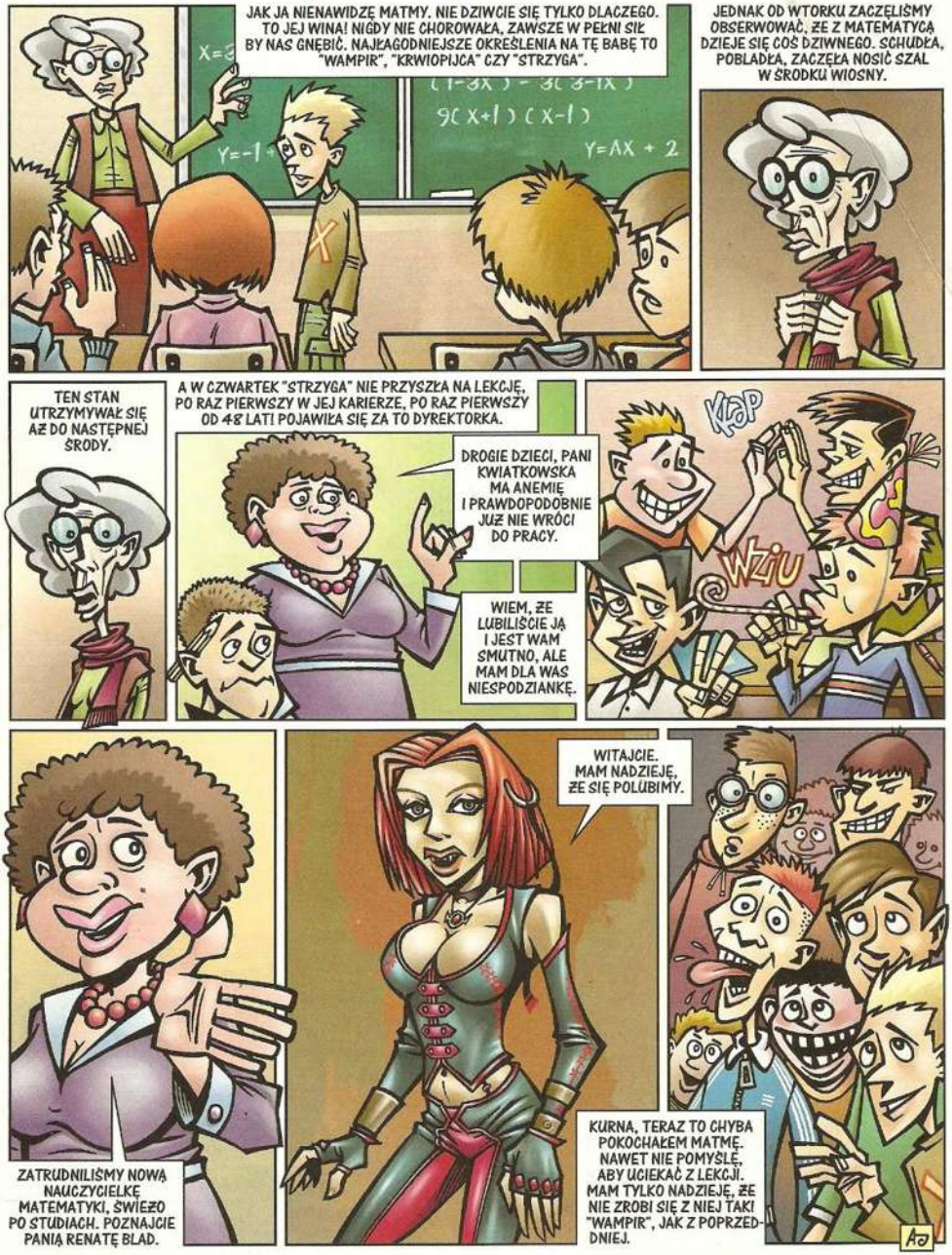
Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadesłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

PIXEL

# Lekcja z wampirem

rysunki: Andrzej Janicki
scenariusz: Maciej Jasiński



# FILMOWE HITY ZA PÓŁ CENY

## OFERTA NIE DO PRZEBICIA

DVD 102974
VHS 004025
„Terminator"

DVD 107200
VHS 004407
„Pearl Harbor"

DVD 105219
VHS 000165
„Podziemny Krąg"

DVD 100606
VHS 000313
„Con Air"

DVD 101014
VHS A03653
„60 sekund"

DVD 101069
VHS 00376K
„Głębia"

DVD 101045
VHS 001383
„Dzień Niepodległości"

DVD 102387
VHS L04070
„Niezniszczalny"

DVD 104114
VHS 004575
„Planeta małp"

DVD 105600
VHS 000160
„Szyfry Wojny"

DVD 105800
VHS 000190

DVD 105500
VHS 000150
WYDANIE 2 DYSKOWE

DVD 100001
VHS 000101
WYDANIE 2 DYSKOWE

**ZAMÓW DOWOLNY FILM (VHS - 39.98 zł, DVD - 99.98 zł) I WYBIERZ DRUGI, KTÓRY**

# DOSTANIESZ ZA DARMO!

## Wstąp do Domowego Klubu Filmowego!

**TAK!** Wstępuję do DOMOWEGO KLUBU FILMOWEGO. Proszę przysłać mi 2 wybrane przeze mnie filmy i bezpłatny katalog. Zapłacę tylko za jeden film (39.98 zł za VHS lub 99.98 za DVD) + 8 zł na pokrycie części opłaty pocztowej.

Jako członek Domowego Klubu Filmowego zobowiązuję się do zakupu 6 filmów z katalogu klubowego w ciągu dwóch lat, w tym przynajmniej 3 w pierwszym roku członkostwa (oprócz zamówienia powyższej oferty promocyjnej). Będę otrzymywać 5 katalogów w ciągu roku. Po wstąpieniu do Klubu nie będę ponosić opłat pocztowych, związanych z wysyłką zamówionych filmów. Nie muszę zamawiać filmów z każdego katalogu. W razie jakichkolwiek pytań i wątpliwości zadzwonię do działu Obsługi Klienta: nr tel. +22 838 37 97

SK13

**Zaznaczam wybrane filmy:** ☐ DVD lub ☐ VHS

WPISZ NUMERY KATALOGOWE WYBRANYCH FILMÓW:

TEN FILM ZAMAWIAM: ① ☐☐☐☐☐☐

TEN FILM CHCĘ OTRZYMAĆ W PREZENCIE: ② ☐☐☐☐☐☐

IMIĘ, NAZWISKO (OSOBY DOROSŁEJ) ____ WIEK ____

ADRES ____

KOD POCZT. ☐☐-☐☐☐ ____ MIEJSCOWOŚĆ

NR TEL. 0-☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (KIERUNKOWY)

Zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z 29.08.1997 informujemy, że Pani/Pana dane osobowe przechowywane będą w zbiorze danych osobowych firmy Domowy Klub Filmowy Spółka z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Dzielna 60. Dane te będą przetwarzane w celu realizacji Pana/Pani zamówień składanych w naszej firmie oraz w celach marketingowych. Dysponuje Pani/Pan prawem wglądu do swoich danych, ich poprawiania oraz żądania zaprzestania ich przetwarzania.

PODPIS OSOBY DOROSŁEJ ____

WYTNIJ KUPON (lub zrób jego kserokopię) I WYŚLIJ NA ADRES:
DOMOWY KLUB FILMOWY, 01-029 Warszawa, ul. Dzielna 60